サバイバルライフ・シミュレーション

無人島物語2

USER'S MANUAL

CONTENTS

1．ハードウエア ・・・・・・・・・・2
2．ハードディスクへのインストール ・・3
3．ゲームの起動・終了方法・・・・・・・4
4．ゲームの遊び方・・・・・・・・・・・5
(1) 基本操作 ・・・・・・・・・・・・5
(2) ゲームの目的・・・・・・・・・・・5
(3) 画面説明 ・・・・・・・・・・・・6
(4) パラメーター説明・・・・・・・・8
(5) アイテム ・・・・・・・・・11
(6) コマンド ・・・・・・・・・11

5．プロローグ ・・・・・・・・・・・・・・18
6．キャラクター紹介・・・・・・・・・・・19
7．登場アイテム紹介・・・・・・・・・・・25
●アイテム一覧・・・・・・・・・・・26
●アイテム説明・・・・・・・・・・・28
●脱出アイテム説明・・・・・・・・・・37
8．スタッフルーム ・・・・・・・・・40
9．スタッフリスト・・・・・・・・・・44

ごあいさつ

この度は、サバイバルライフ・シミュレーションゲーム「無人島物語２」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

このゲームは、アクシデントにより漂着した無人島で起こる、様々な困難や謎を解決し、文明を築いていくという、今までにない新しいタイプのシミュレーションゲームです。主人公であるあなたがリーダーシップを発揮し、それぞれのキャラクターを生かしながら、登場するアイテムを使って、次々起こるイベントを乗り越えてください。

またこのゲームは、マルチエンディングシステムを採用しています。見事、無人島を脱出できるのか、それとも……

ユーザーサポートのご案内

この度は『無人島物語２』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。製品には万全を期しておりますが、万一ディスクに破損があったり、インストール動作中にトラブルがありましたら巻末の「お問い合わせシート」をコピーして、できるだけ詳しくご記入の上、下記住所までお送り下さい。
明らかに当方に責がある場合には無償で修理、交換させていただきます。
お客様の不注意による故障や、長期使用による故障等の動作不良の場合は、1,500円(現金書留)にて有償交換いたします。
ユーザー登録ハガキは必ずご返送下さい。ユーザー登録の無い場合はサポートをお断りする場合がございます。
ゲームの攻略法や内容に関するご質問は原則としてお断りいたします。また勝手ながら、トラブル以外のご質問やご感想等はできるだけ往復ハガキまたは封書にてお寄せいただきますようお願い申し上げます。

〒141　東京都品川区西五反田7-25-9　西五反田ESビル3F
株式会社 ケイエスエス マルチメディア事業部
「無人島物語２」ユーザーサポート係
TEL03-5702-5615　受付時間：月～金　11：00～17：00(祝祭日を除く)

１．ハードウエア

対応機種

ＰＣ９８０１ＶＭ以降
ＰＣ９８２１

１６色表示可能である事
要バスマウス
ＨＤ(ハードディスク)対応
　ＨＤのドライブ番号はＢからＧである事
ＦＭ音源対応
　ＮＥＣ純正ボード以外の動作は保証しません
白黒液晶対応
１ドライブＦＤＤ対応

2．ハードディスクへのインストール

本ゲームはハードディスク(以下ＨＤ)にインストールできます。ＨＤの使用により、より快適にゲームをお楽しみいただけます。なお、ＨＤへのインストールにはＭＳ－ＤＯＳに関する多少の知識が必要となります。誤ったＨＤへのインストールによる、ＨＤ破損等のトラブルは保証はいたしかねますのでご注意下さい。

対応するＭＳ－ＤＯＳのバージョンは３．１から５．０までです。これ以外のＭＳ－ＤＯＳでの動作も保証しかねます。

●インストール方法

１．ハードディスクに１０ＭＢ以上の空き容量があることを確認して下さい。

２．新しいフロッピーディスクを用意し、ＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクを作成して下さい。
ＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクの作成方法はＭＳ－ＤＯＳのマニュアルを参照して下さい。

３．先ほど作成したＭＳ－ＤＯＳのシステムをＡドライブにセットしリセットして下さい。

４．ＭＳ－ＤＯＳのコマンド受付状態を確認して下さい。
下記のように表示されている状態のことです。

```
A>
```

５．Ａドライブのディスクをぬいて「無人島物語Ａ」をＡドライブにセットして下さい。

６．ハードディスクが何番目のドライブかを確認して以下のようにタイプしリターンキーを押して下さい。
以下の例はハードディスクがＣドライブの場合です。

```
INSTHD C
```

７．画面の指示にしたがってインストールして下さい。

８．ここで作成したＭＳ－ＤＯＳのシステムのディスクが、無人島物語の起動ディスクとなります。

ＭＳ－ＤＯＳは米国マイクロソフト社の登録商標です。

3．ゲームの起動・終了方法

フロッピードライブで遊ぶ場合

無人島物語Ａディスクを Ａドライブにセットして、パソコンの電源をリセットして下さい。

HDで遊ぶ場合

ＨＤインストールで作成した起動ディスクをＡドライブにセットしてパソコンの電源をリセットして下さい。

うまく起動しましたら、以下の順でゲームスタートさせて下さい。

1．ウインドウの中に

カラー
白黒液晶

の表示が並んでいます。使用するモニターの表示の上にマウスカーソルを移動させ、左クリックして下さい。この操作方法は操作の基本となりますので、よく覚えて下さい。

2．タイトルから、スタートを選びます。

オープニングを見る
最初からはじめる　（オープニングが省略されます。）
途中からはじめる　（ロードデータの選択後、前回までにセーブした場所からゲームが始まります。）

3．名前入力

ゲーム中の主人公(あなた自身)の名前を入力して下さい。
文字の上を左クリックして文字を選択して下さい。
決定を選択すると終了です。

ゲームの終了

システムアイコンの中の

終了

を選択して下さい。
その状態でパソコン本体の電源をＯＦＦにする事ができます。

4．ゲームの遊び方

（1） 基本操作

＊色の説明はカラーモニター使用の場合についてです。

このゲームの操作はすべてマウスで行います。

選　　択：マウスを所定の位置で左クリック
(マウスの左ボタンを押す)

キャンセル：右クリック

以上の操作が基本的な操作方法となります。
ウインドウ中に▼のマークが表示されている時には、このマークの上を選択して下さい。先に進みます。
ウインドウが表示されて止まっている場合にはマウスクリックで先に進みます。

（2） ゲームの目的

あなたの乗船した豪華客船は、テロに巻き込まれてあえなく沈没してしまいます。同じ救命ボートで脱出した５人の仲間達と運よく無人島に流れ着いたあなたは、無人島を脱出し、無事文明圏への帰還を目指して行動を開始します。未知なる冒険の始まりです。

このゲームの主人公(つまりあなた自身です)は、５人のキャラクター達のリーダーとして、各種コマンドを駆使してパーティーに指示をしなければなりません。

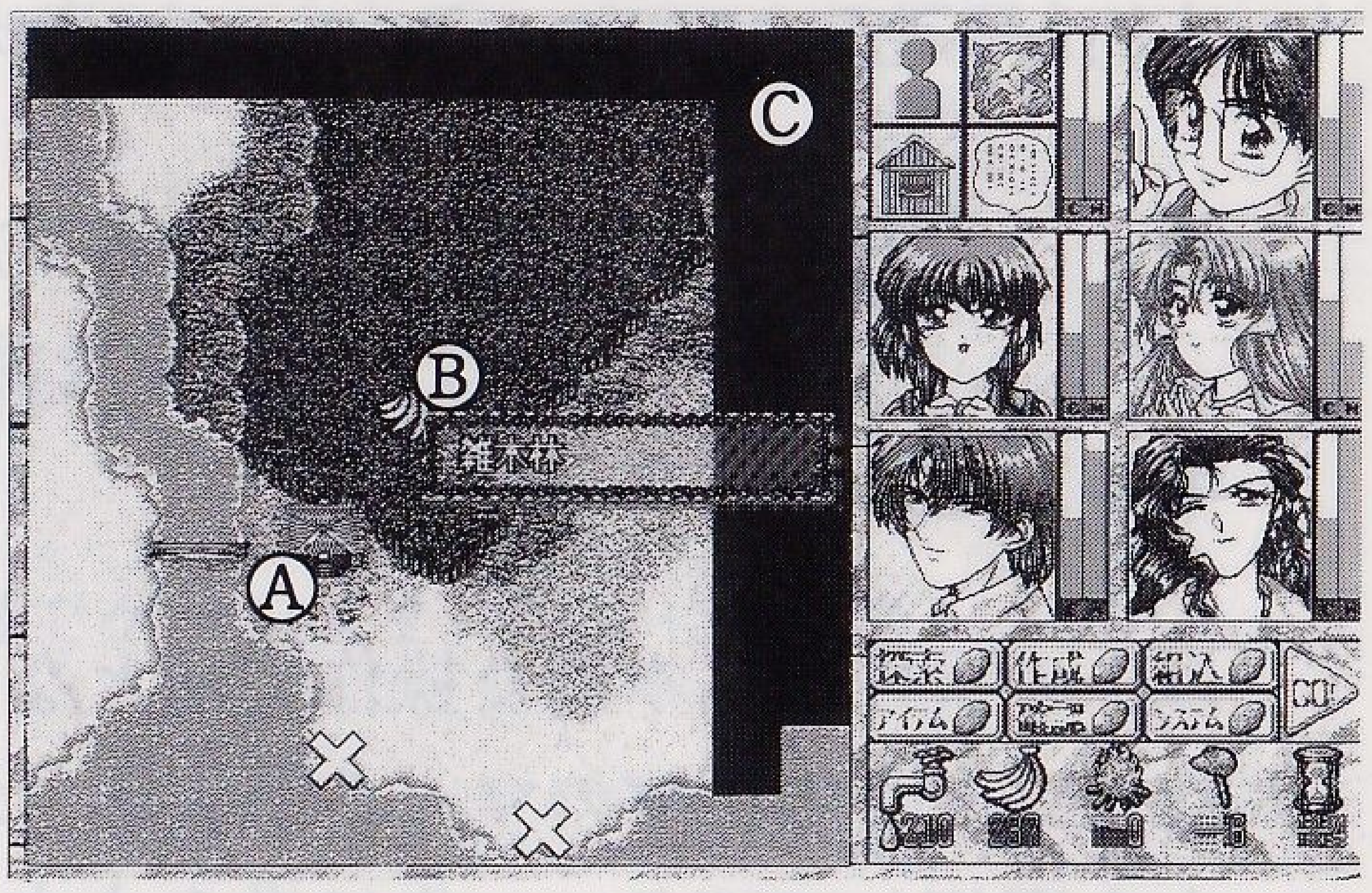
キャラクターの様々な能力、健康状態など、リーダーであるあなたは絶えず様々な状況を把握し、それらを上手に管理しなければなりません。全員のパラメーターをバランス良く上昇させ、的確な状況判断で数々のイベントに隠された謎を解決し、脱出に必要なアイテムを作成してください。

どの様な結末を迎える事になるか……。すべてはあなたの判断にかかっています。全員で力を合わせて、見事エンディングを迎えて下さい。

ゲームオーバーについて
全員が動けなくなるほど衰弱したら、ゲームオーバーです。
他にもなにか……。
これ以上はゲームの中で自分自身で確認して下さい。

（３） 画面説明

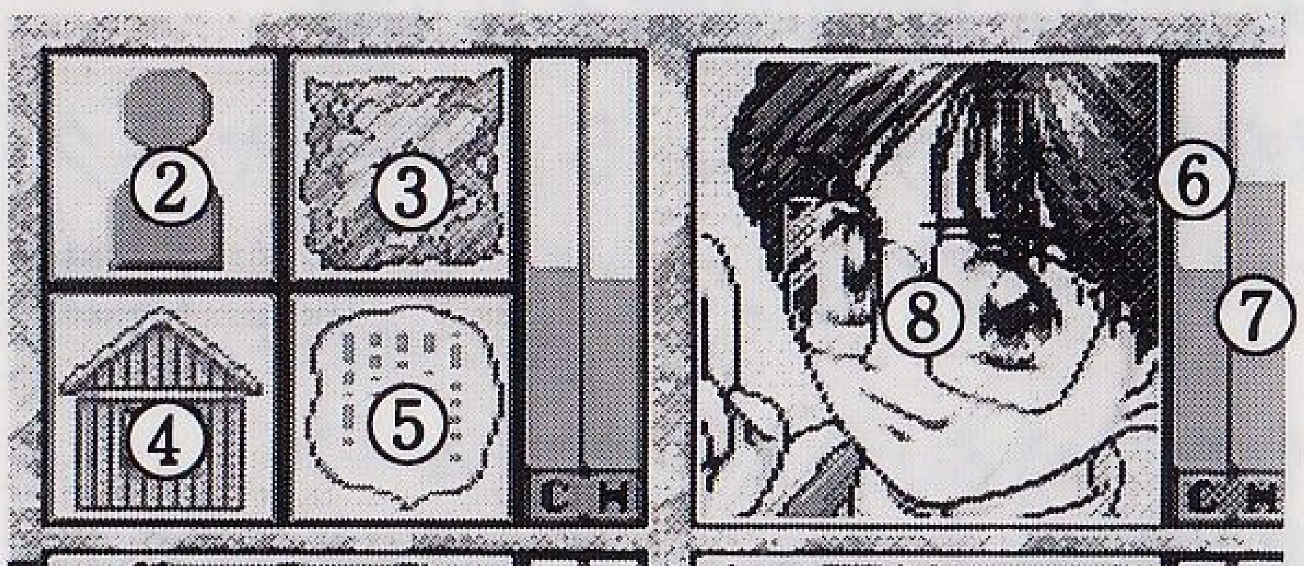
①マップ
探索によって確認された範囲が表示されています。Aの場所がメインキャンプ。Bはすでに発見、もしくは調査した場所の表示です。調査し終わると色が暗くなります。Cは未探検の場所です。一度発見した場所を左クリックすると場所名を表示します。もう一度クリックすると消えます。



②主人公パラメーター確認
選択すると主人公の各種パラメータが表示されます。

③島マップ
選択すると島マップが表示されます。

④パーティー確認
選択すると、現在のパーティーの状態が一覧表示されます。



⑤会議
会議が実行されます。

⑥信頼度
信頼度がグラフで表示されます。

⑦体力
体力が棒グラフで表示されます。
体力が極端に減ると、行動出来なくなってしまいます。グラフの下部に所属パーティーが色別に表示されます。

⑧パーティー人物(パラメーター確認)
②と同様です。登場人物の一人が表示されています。

⑨探索
コマンドのひとつ。後述します。

⑩作成
コマンドのひとつ。後述します。

⑪組み込み
コマンドのひとつ。後述します。

⑫アイテム
コマンドのひとつ。後述します。

⑬確認
コマンドのひとつ。後述します。

⑭システム
コマンドのひとつ。後述します。

⑮**GO**
一日のコマンドを実行します。

⑯**飲料水**
現在の飲料水の量です。なくなると体力が回復できなくなります。

⑰**食料**
現在の食料の量です。なくなると体力が回復できなくなります。

⑱**燃料**
現在の燃料の量です。なくなるといろいろと不都合が生じるでしょう。

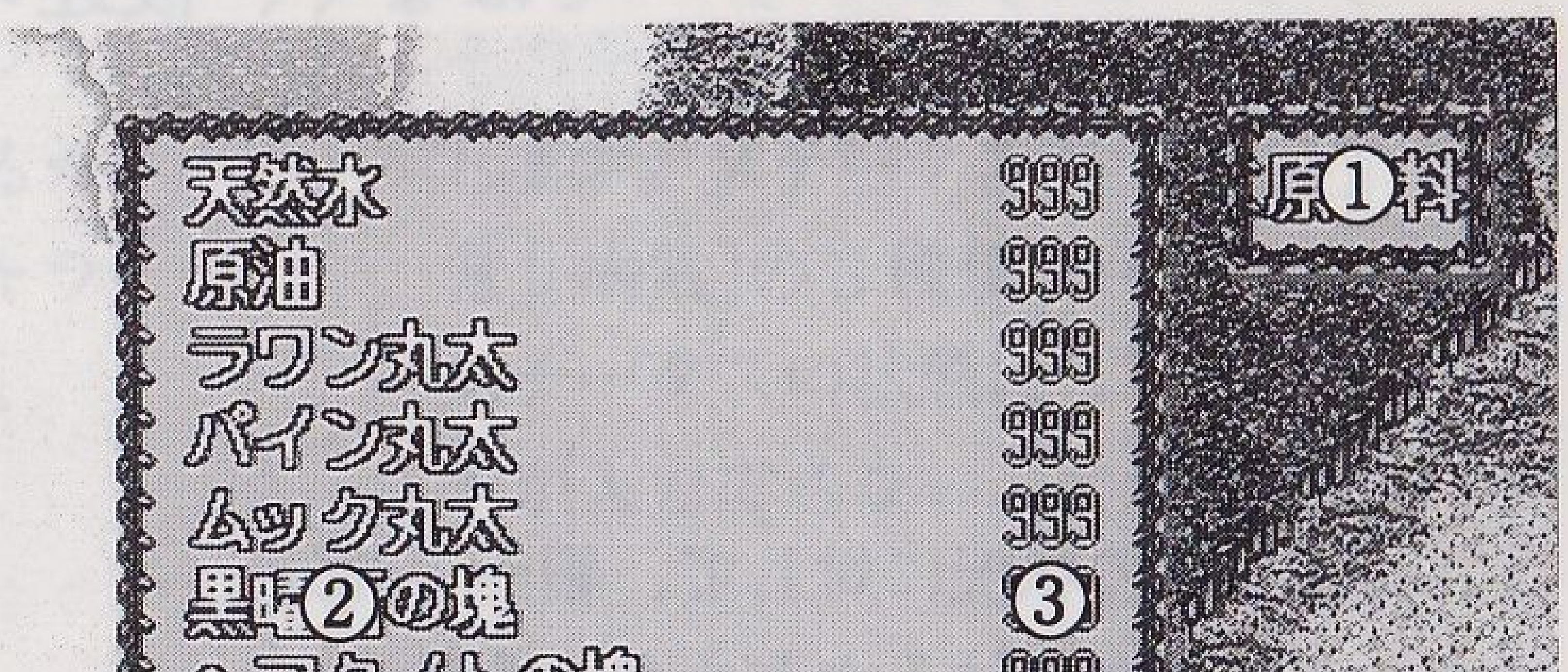
⑲**文明度**
技術力とでもいいましょうか。

⑳**日数**
遭難してからの日数です。
あんまりもたもたしていると……。

アイテムの表示は、各分類アイテム毎に複数の画面が用意されています。
このアイテム画面で分類毎の各アイテムの確認を行います。
アイテムの分類や意味は後述します。

①**分類名称表示**
分類毎のアイテムの名称を表示します。

②**アイテム名称表示**
アイテムの名称を表示します。



③**アイテム数量表示**
現在のアイテム終了を表示します。

④**スクロールスイッチ(大)**
アイテムの表示をページ単位でさせます。

⑤**スクロールスイッチ(小)**
アイテムの表示を行単位でスクロールさせます。

⑥**終了**
アイテム確認を終了し、メイン画面へ復帰します。

（4）パラメーター説明

キャラクターの様々な能力を、具体的に表す数値がパラメーターです。

パラメーターは、キャラクターの能力を表す

①キャラクターパラメーター(以下「ＣＰ」と表記)

と、パーティーの能力を表す

②パーティーパラメーター(以下「ＰＰ」と表記)

の大きく分けて二つのパラメーターが存在します。

キャラクターパラメーターの組み合わせにより、パーティーパラメーターは決定します。

それでは以下に各パラメーターの説明を記述します。

①キャラクターパラメーター

キャラクターそれぞれの個人的な能力を数値で表したものです。
あくまで個人の能力を数値で表したものですので、キャラクターの能力の目安と考えて下さい。ゲーム中の各コマンドは、このキャラクターパラメーターではなく、後述のパーティーパラメーターに大きく左右されます。

1.注意力

まわりの状況に対して、細かい部分まで気がつけるかどうか。それが、この注意力です。ＰＰの注意力に大きく影響します。

2.器用さ

手先の器用さを表すパラメーターです。アイテムの作成に大きく関与するのがこのパラメーターです。このパラメーターは、アイテムの作成と密接に関わっています。ＰＰの作成力に大きく影響します。

3.体力

肉体の強靭さのパラメーターです。ＰＰの行動力に大きく影響します。また、キャラクターがコマンドを入力された際に減少するＨＰの値は、この値に大きく影響されます。

4.精神力

人間的な精神の強さを表すパラメーターです。探検や調査、アイテムの作成など全てのコマンドに対し影響力を与えます。ＰＰの精神力に大きく影響します。

5.運

その人が生まれついて持っている運の良さを、数値にしたのがこのパラメーターです。ＰＰの運に大きく影響します。

6.知恵

キャラクターの頭の良さを表わしているのがこのパラメーターです。いわゆる｢知識｣ではなく、頭の回転の良さです。アイテムの作成条件と密接に関わっています。ＰＰの知力に大きく影響します。

7.魅力

その人が生まれ持った人間的魅力がこのパラメーターです。高い数値であればあるほど人に好かれる事が多いでしょう。イベントなどで高ければ違った展開があるかも……。

8.食料消費率

キャラクターが１日行動することでどのくらいの食料を消費するかを表した数値。この値が大きいほど１日の食料の減少が大きくなります。

9.健康値

キャラクターの健康状態をわかりやすく表した数値です。この値が大きいほど健康状態が良好であり、逆に小さければよくないということになります。

10.機嫌値

そのキャラクターの現在のご機嫌の状態を表したパラメーター。機嫌が低いと様々なコマンドやイベントに影響を与えます。

11.探索好感度

そのキャラクターが探索のコマンドに対して、どのくらい適しているかを表した数値。この値が低いキャラクターが探索を実行すると……。

12.調査好感度

そのキャラクターが調査のコマンドに対して、どのくらい適しているかを表した数値。

13.作成好感度

作成のコマンドに対して、どのくらい敵視しているかを表した数値。各３つの好感度はそのコマンドを入力する事によって、少しづつ上昇していきます。

14.ステータス

そのキャラクターの現在の状態を表します。ステータスには｢健康｣｢通常｣｢病気｣の３種類が存在します。ステータスの状態によってはコマンドが入力できないことがあります。

15.装備

そのキャラクターが、何か装備可能アイテムを装備していた場合にここに表示されます。

②パーティーパラメーター

ゲームを進行して行く上でもっとも大事なパラメーターが、このパーティーパラメーターです。探検や調査、アイテムの作成など、大事なコマンドは全てこのパーティーパラメーターを参照して実行されます。

1.注意力

パーティーの注意力です。イベントなどで注意力が高いパーティーでなければ入手できないアイテムなどが存在します。

またアイテムの入手数量はこのパラメーターにより増減します。

2.行動力

パーティーが移動タイプのコマンド(探検、調査)を実行する際の1日の移動距離を決定します。この行動力が大きいパーティーは、一日の移動力や地図の確定面積などが上昇します。また行動力が高く無ければ入手できないアイテムも存在します。

3.知力

パーティーの知力の値です。作成時に一定値の知力が無いと作成できないアイテムが存在します。また作成の数量を決定したり各種イベントの選択肢などに影響する事があるようです。

4.運

何かにつけ運がいいパーティーは得をする事があるようです。上昇させておけばなにかいい事があるかも…

5.作成力

作成コマンド実行時のアイテム作成数量に多大に影響します。手先の器用さと知恵の両方が要求される大事なパラメーターです。なにも考えずに無駄に資源を浪費すると、肝心なアイテムの作成時に材料がないなどという事も……

6.精神力

パーティーの精神力です。全てのコマンドに対して影響します。非常に大事なパラメーターです。

7.総合力

そのパーティーの総合的な実力を表すパラメーターです。

イベントによっては、パーティーの総合的な能力が試される事もあるのです。

以上このゲームに登場するパラメーターを簡単に説明しましたが、実はこれ以外にも様々なパラメーターが存在します。

③加工スキル

加工スキルとは前作の各加工ＬＶに相当するパラメーターであり、個人が保持するパラメーターではなく、キャラクターの共有する能力を表す数値です。アイテムの加工をその特徴ごとに分類し、各キャラクターの能力と、現在所有する道具アイテムから算出されることになります。

切断スキル　物質を切る能力。スキルＬＶが上昇すれば堅い物質も切断加工が可能になります。木材から岩石、そして金属へという具合です。同一の素材でも、切断可能に必要なスキルはきめ細かく設定されることになります。体力と器用さと入手アイテムで決定されます。

加熱スキル　素材に対してどれだけ熱を加えることができるかを表すスキル。加熱温度は燃料と炉の性能で決定されます。

接合スキル　モノとモノを接合するためのスキル。木材の継ぎ目の加工や釘による摩擦係数を利用しての接合、接着剤による接着など多岐にわたります。パラメーターと入手アイテムによって決定されます。

微細スキル　細かいピッチや、細密な部品などを加工できるかを決定するスキル。精密加工用の道具の有無と、キャラクターの器用さに左右されます。器用さとアイテムで決定されます。

研磨スキル　素材を削る能力を表すスキル。加工部品によっては非常に重要なスキルです。特に微細スキルと密接に関係します。

出力スキル　厳密にはスキルと言うよりＬＶと言った方がよいでしょうか？水車や蒸気機関、風車などのエネルギーを供給する能力です。ゲーム序盤は人力のみです。

上記６つの加工スキルにより、作成アイテムは決定されることになります。それらのスキルの数値を上昇させる事が、このゲームの大きな核となることは言うまでもありません。

（５） アイテム

この無人島物語２には、２００種類を超える様々なアイテムが登場します。

熱帯の自然下の産物や、それらを道具や材料にして作成されるアイテム等。アイテムは、この無人島物語２を語る上で最も重要なものの一つです。

アイテムは大きく７つの分類に大別することができます。

アイテムの詳しい説明は、登場アイテム紹介のページを参照して下さい。

そして最終目的である、無人島の脱出のための脱出アイテムは、それらアイテムの集大成であるといえます。

ここでは各アイテムの詳しい説明は避けますが、アイテムをいかに効率良く作成してゆくかが、このゲームの大きな特色のひとつです。

（６） コマンド

●会議

全員（６人）がメインキャンプにいる時に、会議を行うことができます。脱出のためのヒントがひらめくかもしれません。

●探検

島内を探索調査します。
サブウインドウが開きます。

探索

探索日数、範囲はパーティーの能力によって決まります。

１．探索開始場所のセット
　　この時、右クリックするとキャンセルします。
２．パーティーを選択して下さい。

3．日数が表示されます。
4．縮小マップが表示されます。
暗い部分が未探索の場所です。
5．赤いラインが表示されていますので2点を左クリックし、三角形をかたち作って下さい。この範囲が探索範囲になります。白のラインになった場合には、パーティーの能力を越えた範囲であることを示しています。赤のライン内で設定し直して下さい。
6．範囲の設定がＯＫかどうかウィンドウが開きます。
Ｙ／Ｎを選択して下さい。
7．探索がおわるまで、このパーティーは他の行動はできません。

調査

調査日数はパーティーの能力で決まります。
1．調査場所のセット
探索によって発見された場所(マークの場所)を、選択して下さい。
この時、右クリックするとキャンセルします。
2．調査場所がＯＫかどうかウィンドウが開きます。
Ｙ／Ｎを選択して下さい。
3．パーティーを選択して下さい。
4．日数が表示されます。
5．調査がおわるまで、このパーティーは他の行動はできません。

●作成

作成できるアイテムがなくては作成はできません。
何がどのくらい作成できるかはおもに

材料が充分あるか
燃料があるか
作成道具があるか
パーティーの能力は充分か

によって決まります。
1．パーティーを選択します。
2．作成アイテムを選択します。
一覧表の右に、スクロールウインドウが表示されていますので、表

内部をスクロールさせアイテムを選択して下さい。選択されるのはマウスによって表示が反転しているアイテムです。終了を選択すると終了です。

なお、一覧表のなかの数値は最大作成可能数量です。

3．アイテムを作成するのに必要な材料と消費量、消費燃料、作成数が確認ウインドウ内に表示されます。作成数の左右の矢印の上で、左クリックして作成数を決定して下さい。

その作成数を作成する場合には決定を選択して下さい。

キャンセルの場合には取消を選択して下さい。

4．作成はすべて1日で終了します。

●組み込み

アイテムは組み込まれて初めて意味を持つものが多数あります。

サブウインドウが表示されます。

アイテム組み込み

一日にいくつでも組み込めます。

1．食料、飲料水、燃料として組み込むことのできるアイテムが表示されます。

2．組み込みたいアイテムを表の中から選択して下さい。

3．組み込み数が表示されます。

残、組込数の上を左クリックして、組み込み数を決定して下さい。アイテム選択時には、全部組み込むよう設定されています。決定によって組み込まれます。

4．それぞれのアイテムがどの程度の飲料水、食料、燃料に変換されるかはアイテムによって異なります。

5．終了は右クリックして下さい。

プラント組み込み

機械、道具類は、プラントに組み込まれてはじめて使えるようになります。一日にいくつでも組み込めます。

1．組み込みアイテムの一覧が表示されています。白文字はすでに組み込んだアイテムです。

2．組み込みたいアイテムを選択して下さい。

3．組み込むかどうかウインドウが開きますので、Y／Nを選択して下さい。
4．終了は右クリックして下さい。

●アイテム

使用

使用できるアイテムがある場合には、一覧表が開き使用することができます。このコマンドによって脱出を試みることになるでしょう。

1．表の中から使用するアイテムを選択して下さい。
2．アイテムによっては誰が使用するか聞いてきますので、画面右に表示されている人物から選択して下さい。選択できるのはいずれかのパーティーに所属している者だけです。
3．右クリックでキャンセルです。

装備

装備することにより、より有利にゲームを進行できるアイテムがあります。装備状態は個人のパラメータを参照して下さい。サブウインドウが開きます。

装備する

1．装備するアイテムを表の中から選択して下さい。
2．誰に装備するか画面右の人物から選択して下さい。選択できるのはいずれかのパーティーに所属している者だけです。
3．右クリックで終了です。

装備をやめる

1．装備をやめる人間より画面右の人物から選択して下さい。

捨てる

現在持っているアイテムを捨てることができます。

1．アイテム一覧表が表示されます。表の中の数値は、それぞれのアイ

テムの個数です。組み込まれたアイテムは減っています。したがって組み込んだアイテムは捨てられません。

2．表右側のスクロールスイッチで捨てたいアイテムが表示されるようにした後、アイテムを選択して下さい。

3．終了を選択すると終了です。

●確認

ゲーム中に必要なデータを見ることができます。

個人パラメーター一覧

個人パラメーターを一覧で見ることができます。

組込アイテム

プラントに組み込まれたアイテムが表示されます。白文字で表示されているアイテムが組み込まれたアイテムです。

加工スキル

現在の加工スキルがそれぞれのスキルごとに表示されます。数値が大きいほどレベルが高いことを示します。

●システム

セーブ

データのセーブです。全部で3つセーブできます。

日数の表示があるものは過去にセーブされた場所です。その場所にセーブした場合には過去のデータは消滅します。

ロード

データのロードです。

ロードしたいデータを選択して下さい。

個人変化

個人のパラメーターが変化した場合に、その人物のパラメーターを表示するかどうかを選択します。一回ごとに表示か非表示かが変わります。

終了

選択することでゲームを終了します。

5．プロローグ

　この夏の始まりは横浜の港が起点だった。

　初めて訪ねた日本は、数々の興奮と刺激を与えてはくれたが、こうして港に立ってみると、船着き場というものは所詮、どこの国でも同じような様相を呈しているということがわかる。

　そこは、いろいろな国の人々でごったがえし、出発までのひとときを賑わせていた。

　アメリカに向かう一般客に混ざって、国際少年サークルのメンバー達が集っていたのも記憶している。

　しかし、自分が何のためにそこにいたのか、自分はどういう人間なのか……　全く憶えていない。

　快適な船旅をしていた筈の「ゆんぐふらう」が、事故に遭った。故障によるものなのか、人為的なものなのかすら、わからないと彼らは言う。

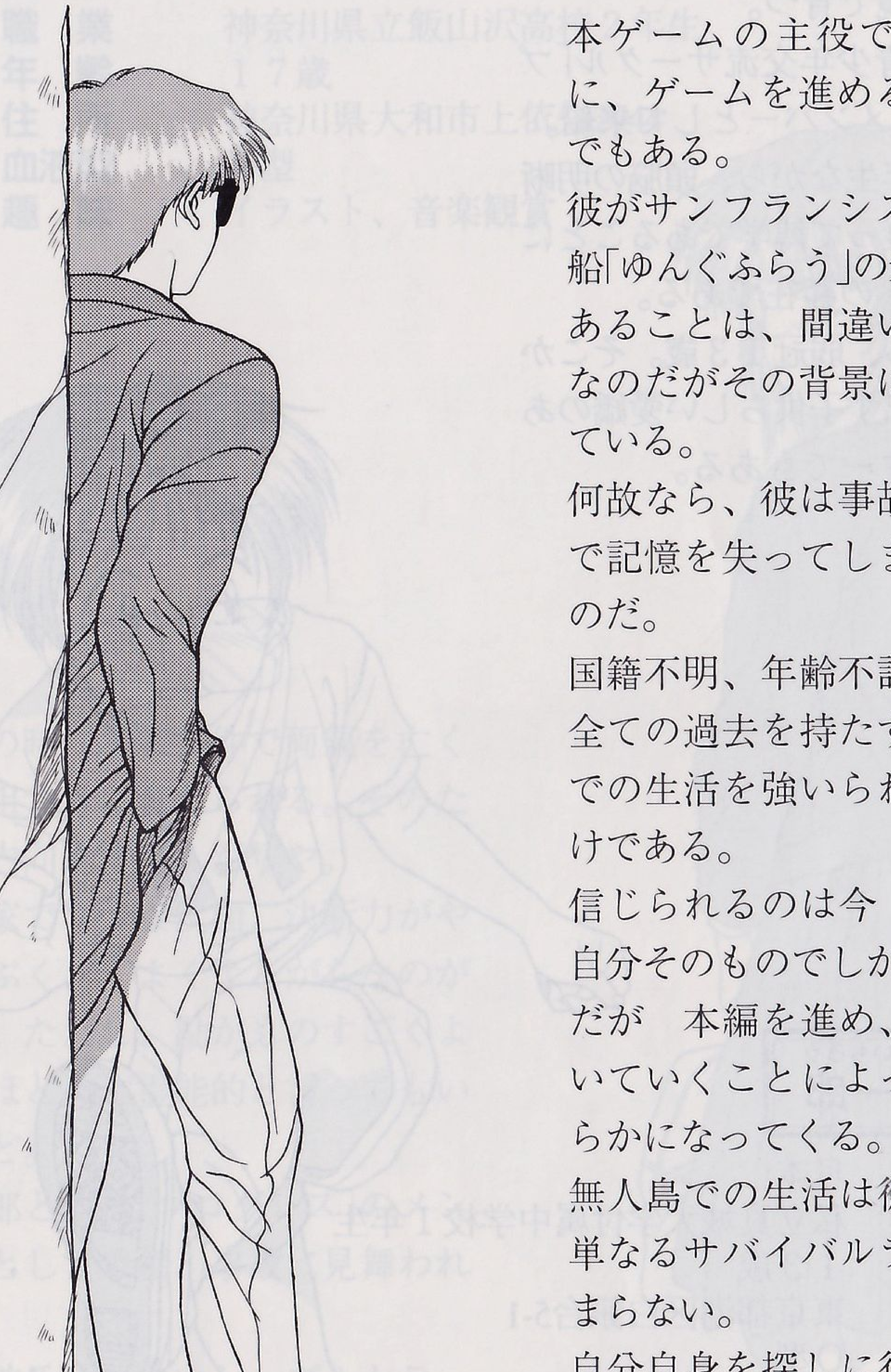
失礼……　彼らと言うのは、同じように「ゆんぐふらう」から脱出し、今、この無人島で生活を共にしている５人のことである。

　全てが闇の中に包まれている。誰も真実を知らない。まして、自分の記憶すら閉じ込められてこれから、どうなってしまうのか予想もつかない。

だが、必ずやもう一度大陸の地を踏まなければ……　たとえそれが自力で行わなければならないとしても、かけがえのない答えを見いだすために……。

6．キャラクター紹介

主人公



本ゲームの主役であると同時に、ゲームを進めるあなた自身でもある。
彼がサンフランシスコ行きの客船「ゆんぐふらう」の乗客の一人であることは、間違いのない事実なのだがその背景は闇に包まれている。
何故なら、彼は事故のショックで記憶を失ってしまったからなのだ。
国籍不明、年齢不詳…　そして全ての過去を持たずして無人島での生活を強いられるというわけである。
信じられるのは今　ここにある自分そのものでしかない。
だが　本編を進め、道を切り開いていくことによって全ては明らかになってくる。
無人島での生活は彼にとって単なるサバイバルライフにとどまらない。
自分自身を探しに行く旅のはじまりなのである。

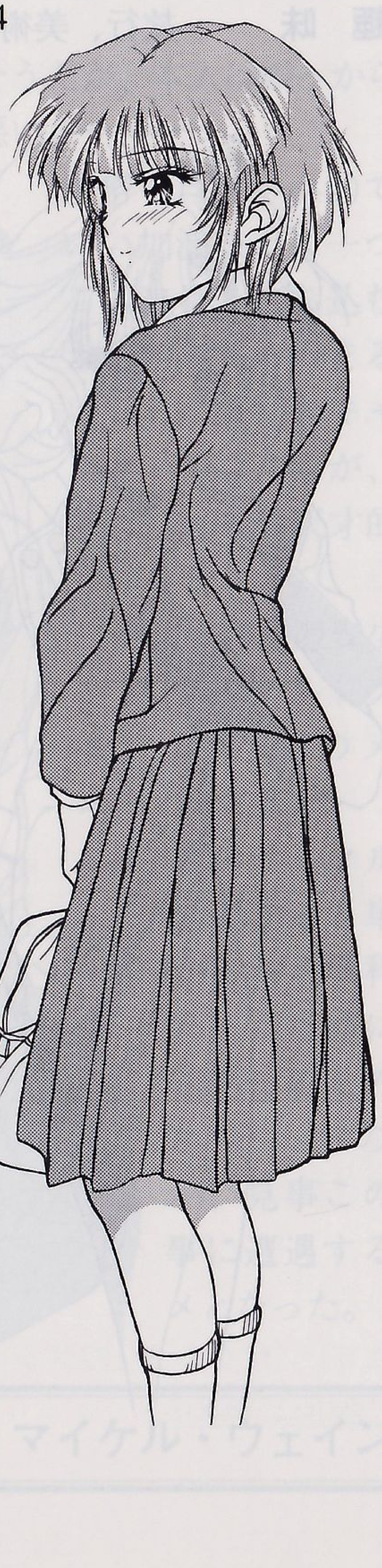
外務省に勤める外交官を父に、旧華族の令嬢を母に持ち、幼い頃はアメリカで異国の空気に慣れ親しむという、一般人には考えられないような羨ましい環境で育つ。
今回は国際青少年交流サークル「プログレス」のメンバーとして乗船。
まだ中学一年生ながら、頭脳の明晰さ、多岐に渡って博学であることにおいては驚異の存在である。
しかしながら、弱冠１３歳。そこかしこに顔を出す子供らしい愛嬌のあるキャラクターでもある。

神坂（かみさか）　健一郎（けんいちろう）

国　籍	日本
職　業	私立真城大学付属中学校１年生
年　齢	１３歳
住　所	東京都港区白銀台5-1
血液型	O型
趣　味	コンピュータ、模型作り

たちばな　ゆか
橘　悠香

国　籍	日本
職　業	神奈川県立飯山沢高校２年生
年　齢	１７歳
住　所	神奈川県大和市上依知2944
血液型	Ａ型
趣　味	イラスト、音楽観賞



３歳の時にある事件で両親を亡くし、祖父母に育てられる。そのため、内向的で寂しがりや。
努力家でマメな反面、決断力がやゃにぶく、くよくよしがちなのが欠点。ただし、勘がものすごくよく、ほとんど霊能的と言ってもいいほど。
健一郎と同様「プログレス」のメンバーとして乗船、事故に見舞われた。
特に彼氏はいないし、ブルセラ、ポケベルとも無縁。
学校帰りに友達とミスドに行ってダベるのが楽しみな高校２年生である。

フローラ・バンティエーヌ

国　籍	フランス
職　業	パリ・マリオン国際病院内科看護婦
年　齢	１９歳
住　所	マルセイエーズ・ストリート16番地
血液型	ＡＢ型
趣　味	旅行、美術鑑賞

フランスの病院に勤める看護婦。職業柄、世話好きで気が優しい。おっとりしているのはよいが、いつも肝心なところで必ずボケをかましてしまうというお約束のキャラクター。だが、薬品知識に通じていて、看護婦としての腕前はなかなかのものである。今回はフランスの国際青少年サークル「ル・ミルパット」のメンバーで、長期休暇を利用しての参加である。将来的にいろいろな国で働けるようにという夢の実現の一端ではあるが、このことからも固い信念の持ち主であることがうかがえる。

国　籍	アメリカ
職　業	イーストカウンター・カレッジ法学部
年　齢	２０歳
住　所	パサディナ州ウエストハイランド ケネディストリート58番地
血液型	Ｂ型
趣　味	映画鑑賞、ローラースケート

専攻している学科は堅そうだが、本人は根っからのプレイボーイで女癖が悪い。

性格も自己中心的で、いい加減な上に一つのことに長く打ち込むのが苦手という、まるでいいとこなしのキャラクターのようだが、賭事に関しては天才的な手腕を奮う。

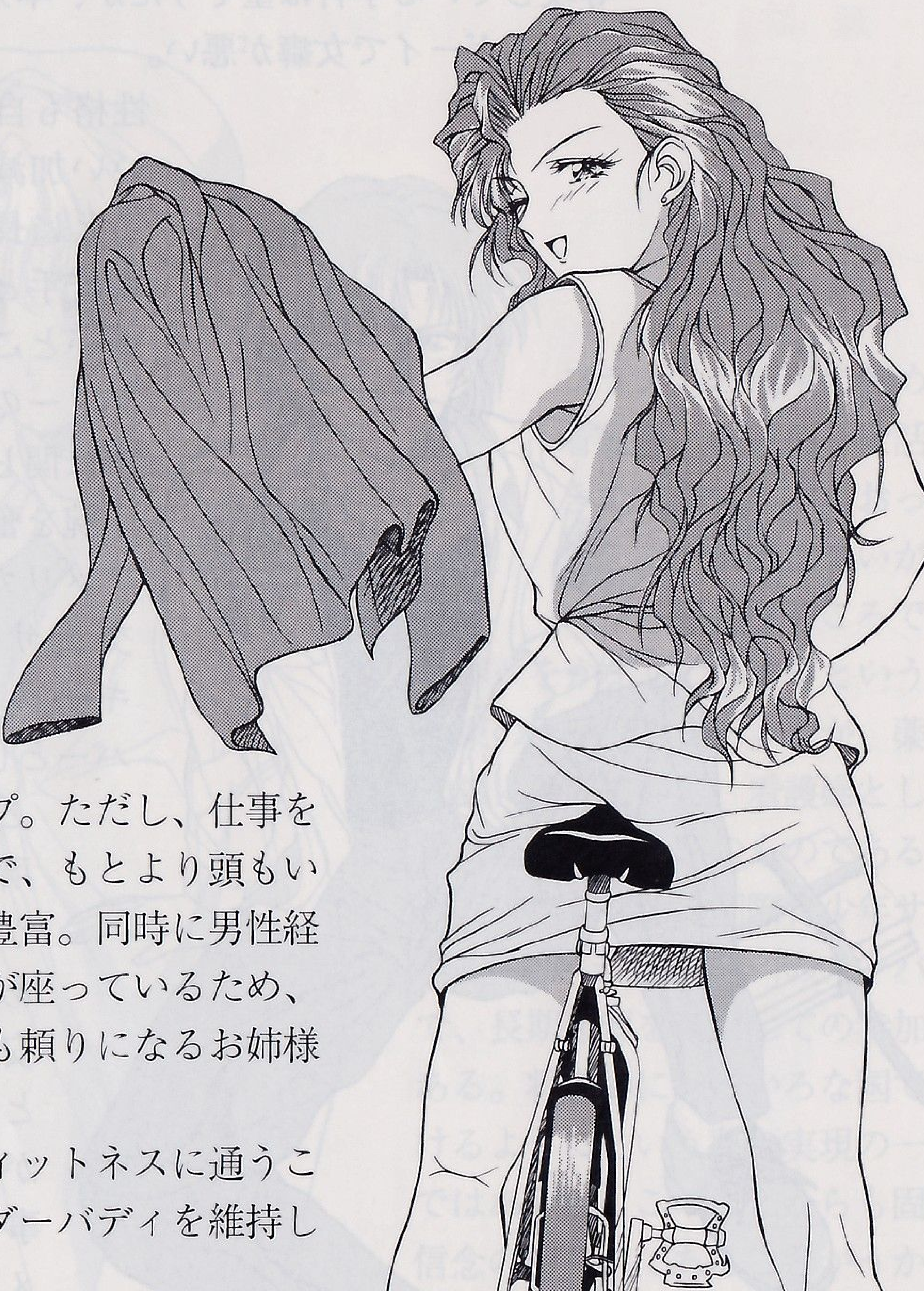
アメリカの国際青少年交流サークル「ラッキーカイト」のメンバーとして参加。

このサークルに所属すると単位がとれる学科があったために、安易に船上の人となったのだが、見事この惨事に遭遇するハメとなった。

マイケル・ウェイン

南澤 麗奈
みなみさわ れいな

国　籍	日本
職　業	丸瀬物産株式会社営業二課
年　齢	２５歳
住　所	東京都世田谷区大岡村3-28
血液型	Ｂ型



外資系の一流企業に勤めるＯＬ。かなりの派手好きで、宝石をはじめ高価な物は全て男に買わせているというとんでもないタイプ。ただし、仕事をさせると有能で、もとより頭もいいため知識も豊富。同時に男性経験も豊富。肝が座っているため、どんな局面でも頼りになるお姉様的存在。
週末に必ずフィットネスに通うことで、スレンダーバディを維持している。
やはり「プログレス」のメンバーとして参加、乗船。

7．登場アイテム紹介

この無人島物語２には、たくさんのアイテムが登場します。

島のいたる場所で発見され採取される様々な自然下の産物は、植物や動物などの食料となるものだけではありません。

粘土や岩石、泥炭と呼ばれる柔らかい石炭や原油などの、一般に鉱物や化石燃料とよばれる産物や、ラワン・パインなどの熱帯下の木材資源など人間の文明生活にとって非常に重要な物まで様々です。

また、それら自然下の産物を人間が加工して作成される色々な物もアイテムにふくまれる事になります。

例をあげるならば、粘土を高温で焼結して作成される陶器や土器、石を砕いたり研磨して作成される石器、鉱物を高温で精製して作成される青銅器や鉄器など、主にツール(道具)として使用されるアイテムや、歯車、木材、布などの素材とよばれるアイテムなどです。たくさんのアイテムを使用し、脱出に必要なアイテムを作成します。

アイテムの構造や原理を理解し、現在置かれている困難な状況を解決する手助けとなるアイテムを作成することで、さらに様々なアイテムの作成が可能になってゆくのです。

アイテムは大きく分けて以下の７項目に分類されます。

１：原料アイテム
２：作成アイテム
３：設計図
４：使用アイテム
５：装備アイテム
６：Ｉ組み込みアイテム
７：Ｐ組み込みアイテム

次ページに代表的なアイテムと簡単な分類の説明を付記しておきます。ゲーム進行の手助けになるかどうかはこのゲームの主人公である「あなた」次第です。

●アイテム一覧

1　原料アイテム	
主に主要アイテムを作成する時に材料として消化されるアイテム。 歯車や各種木材、また自然下の材料アイテムなども含まれる。 入手アイテムのほとんどは、この原料アイテムとしての属性を有しています。	普通の粘土　鉛鉱石 コルク　硫黄 葦　天然麻 普通の材木　野生の米 黒曜石材　花崗岩の塊 木製歯車　砂鉄 青銅材　加工原油（スレッジ） その他多数

2　作成アイテム	
材料をもとにして、ユーザーが作成コマンドで作成できる全てのアイテム。 脱出アイテムももちろん、作成できるアイテムは全てこの作成の属性を有しています。	駆動装置（飛） 動力発生用大型風車 蒸気船キール 麻糸 導火線

3　設計図	
アイテムの中でも、重要なアイテムや複雑なアイテムは、この「設計図」がないと作成することができません。 設計図は、アイテムの入手状況やパラメーターの状態で作成が可能となります。また、合金の成分表などのアイテムも設計図としてあつかわれます。	人力飛行機設計図 自動のろし発生器設計図 蒸気船設計図 蒸気機関設計図 青銅成分表

4　使用アイテム	
アイテムコマンドの「使用」で使用可能なアイテム。 脱出アイテムは、使用することではじめてその効力を発揮することができます。	自動のろし発生器 蒸気船 人力飛行機 温水シャワー 救急セット

5　装備アイテム

アイテムコマンドの「装備」でキャラクターが装備することができるアイテム。 キャラクターのパラメーターを上下させたり、アイテム入手の補助を実行するなどその用途は様々です。	ゴム長靴 探検帽 探検服 オンボロ釣りセット

6　I組み込みアイテム

組み込みのコマンドで「水」「食料」「燃料」の３つの数字を上昇させることのできるアイテム。組み込むアイテムによって上昇する数値や種類は様々です。	天然水 地味なきのこ 飲料水	ヤギの乳 椰子の実 干しバナナ

7　P組み込みアイテム

プラントと呼ばれるメインキャンプの一部で常時使用される道具アイテムなど。主にこのＰ組み込みアイテムにより、文明度は上昇してゆきます。	ストーンハンマー アイアンカッター 加熱加工炉 全自動着火装置 金属研磨プラント 撹拌振動加工機 原油加工プラント

熱帯の植物・食料

熱帯には、恵まれた自然条件により豊富な自然下の産物が存在します。

バナナやマンゴーに代表されるトロピカルフルーツや、椰子、ラワン、マングローブなどの数多くの樹木が存在します。贅沢さえ主張しなければ、自然下の産物の採取だけで充分暮らしてゆけるほどの恵みが至る所で入手できるはずです。

はるかな太古、人類はこれらの産物の採取を効率良く実行する事を主眼において進化をとげて来たはずです。

太陽の恵みをいっぱいに受けた植物は、かならずやあなたのサバイバルライフを彩り豊かなものにしてくれることでしょう。

熱帯の動物

密林を飛び交う極彩色をまとった鳥達に代表される熱帯系の動物達は、自然条件の厳しいその他の地域の動物達に比べて心なしかゆったり伸びやかに見える事があります。

この無人島でも、鳥だけでなく様々な動物との出会いが待ち受けています。

動物と出会うチャンスは、そのまま動物性蛋白質(つまり食肉！)を入手できる可能性でもあります。どうやらこの無人島には肉食の食物連鎖生物が存在しないようで、出会える生物はどいつもこいつも無警戒です。

ただその無警戒な動物に対してどのように接するか…… 選択による結果はあなた自信の目で確認してもらうしか方法はありません。

鉱物

前作同様この無人島物語２でも鉱物の入手と加工はアイテム作成の中で最も重要な位置を占めています。

とくに金属系のツールアイテムは、各種合金や鉄器など多岐に渡っています。

また粘土や岩石などの鉱物も用途や特性に応じて様々な種類が存在します。これらをどのように加工してマテリアル(素材)化するかが、アイテム作成の重要なポイントになっています。

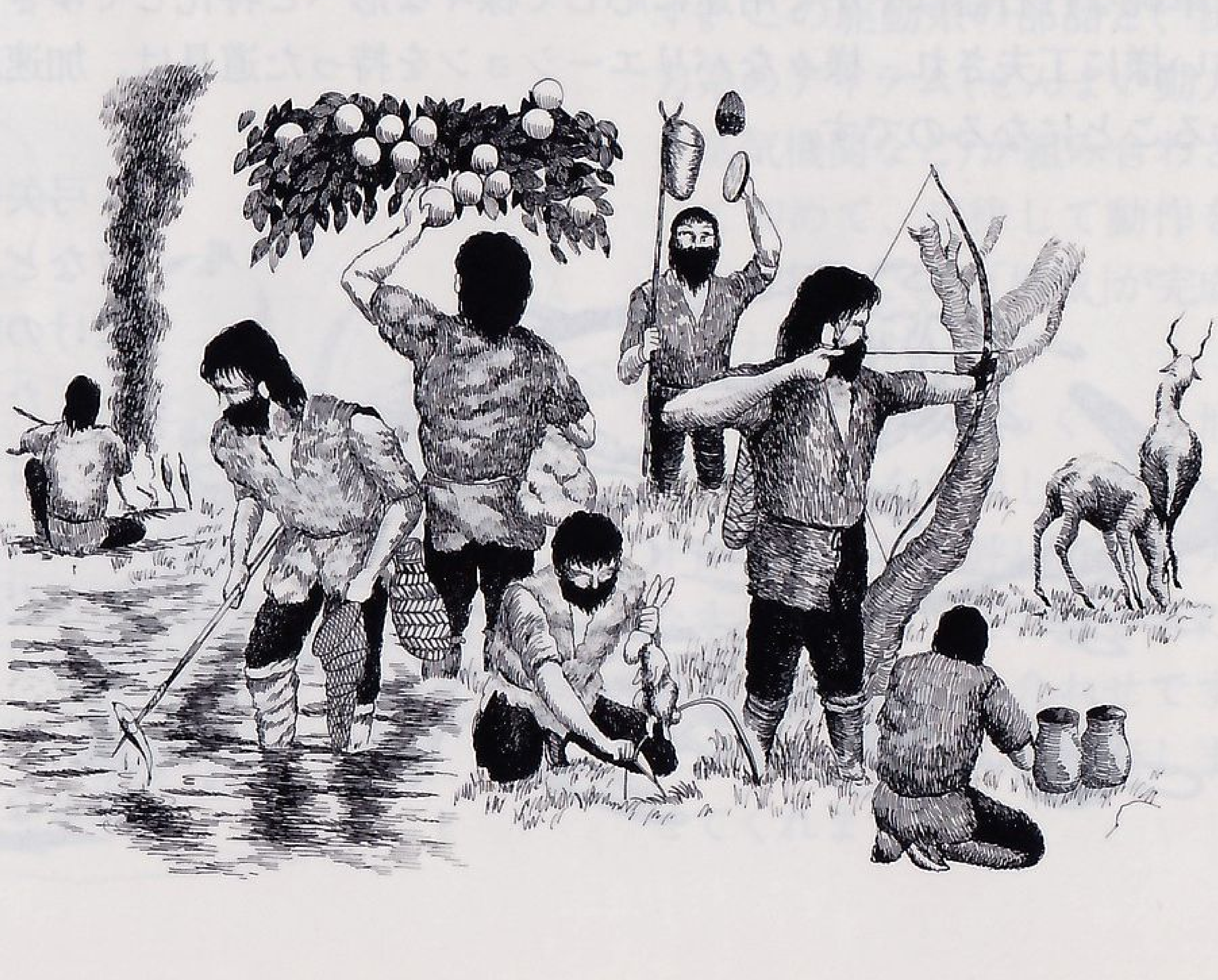
石器や土器から始まるツールアイテムの進化は、そのまま人類が歩んできた文明の進化の模倣でもあります。

作り出された道具は、更により良い道具を作り出すための通過点にしか過ぎないことを理解いただけるのではないでしょうか

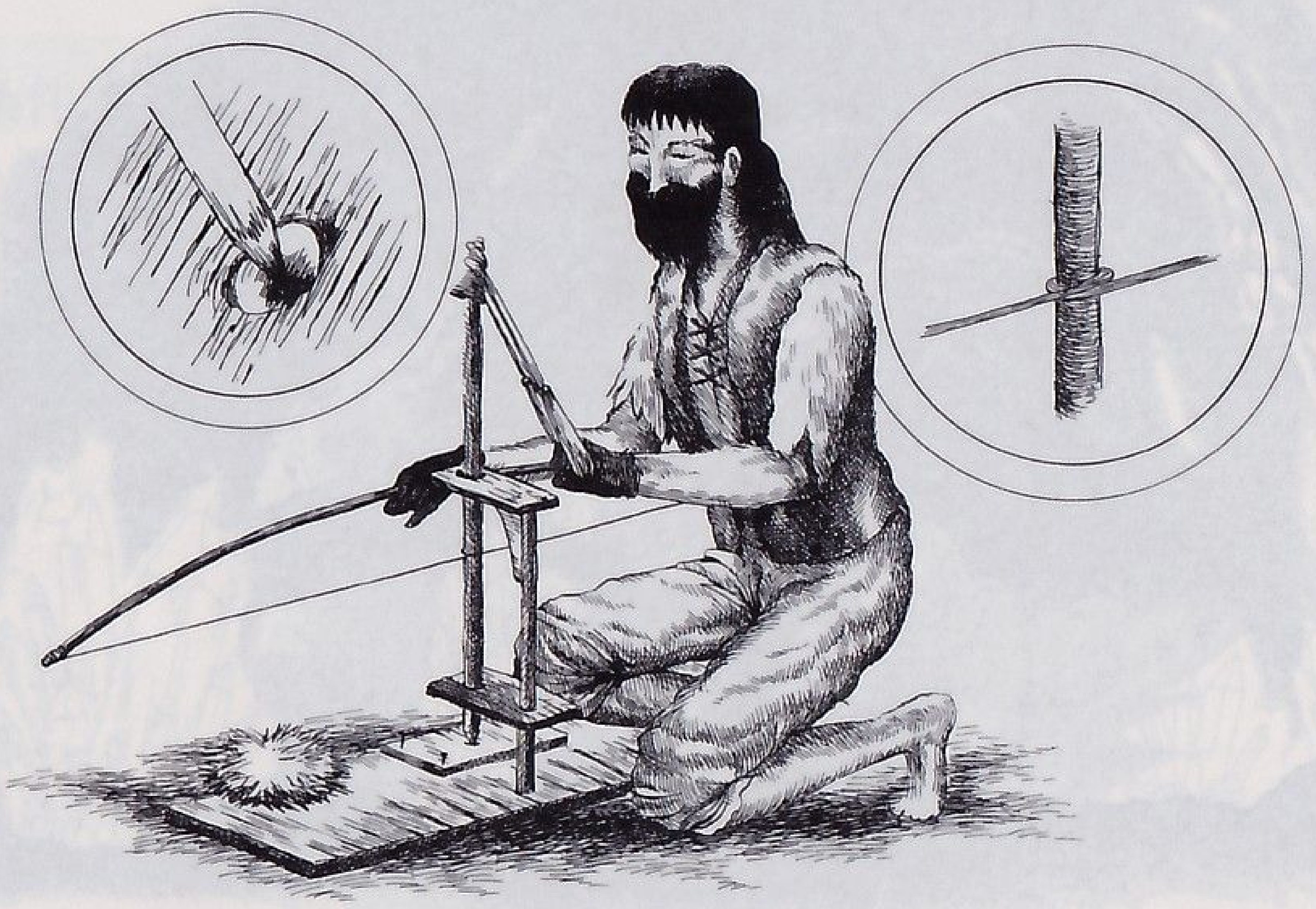
狩猟と文明

太古の人類が、数多くの動物達との生存競争に打ち克つために道具を手にした時から、その他の動物達との能力の差が徐々に開いていったことは、想像に難くありません。自分達よりも「力の強い」動物や「足の早い」動物などを、道具という補助具の力を借りて入手する「狩猟」が、文明の発達の一段階でその目的の大勢を占めていた時代が確かに存在していました。

道具を手にすることで人類は生物界のヒエラルキーの頂点への道を歩み始めたといっても過言ではないのではないでしょうか？道具の発達は、人間の人間としての本質の発達の１つなのだ。そう思えるほど人間は道具の力に依存しているように思えます。



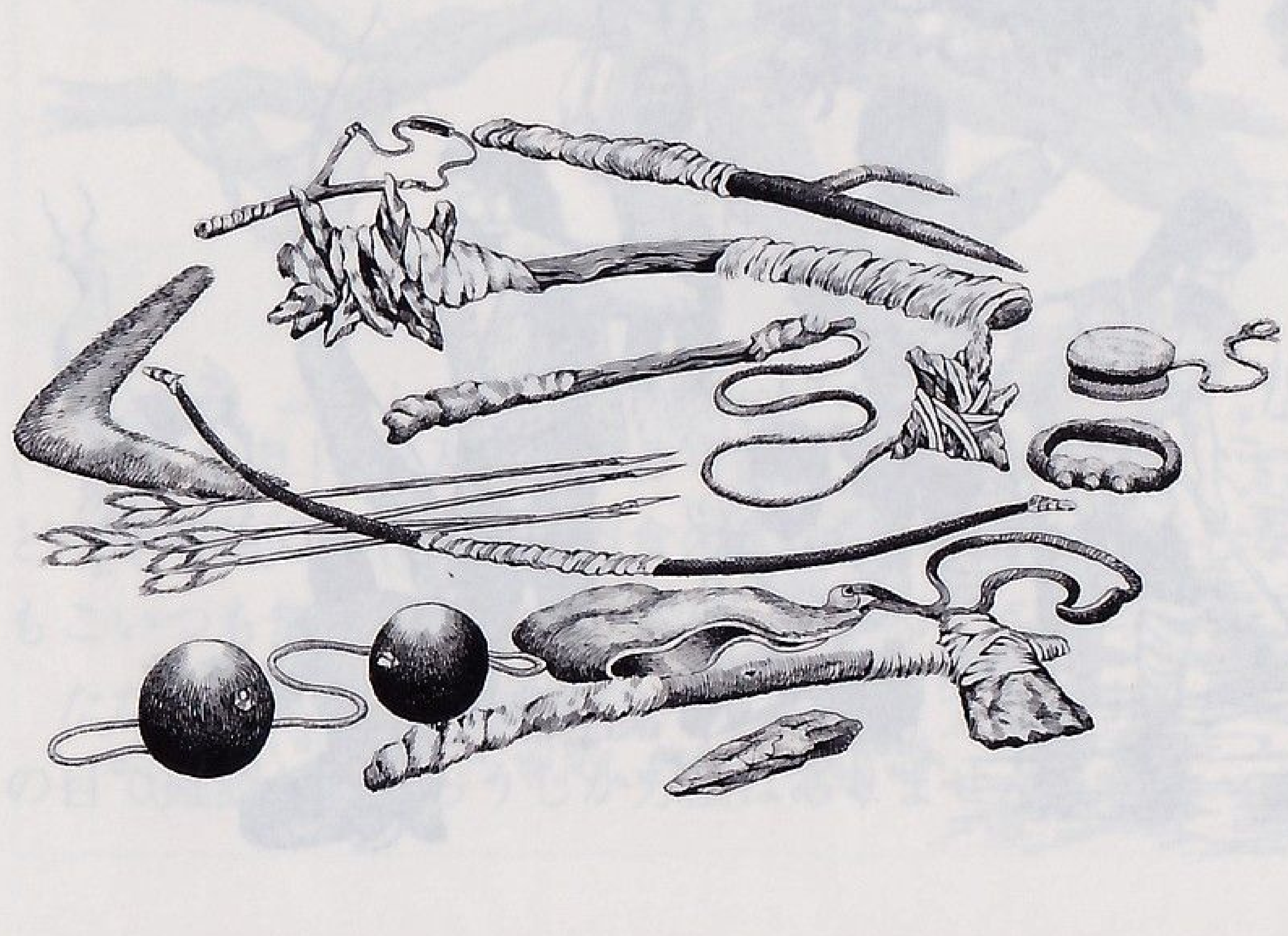
火と文明



人類が、初めて「火」を自らの支配下に納めた時のよろこびと畏れはどの様なものだったのでしょうか？
燃焼や加熱という現象が物質の特性に及ぼす影響は、単純な「加工」プロセスとはレベルの異なる、全く異質の変化を人類に授けました。
その恩恵を充分に享受し、人類の文明は発達していったのです。
しかも、火の入手はそのまま「エネルギー」の高出力化のはじまりでもあった訳です。
より効率の良い燃料や、さらなる高温を求めて、終わりのない文明の発達をつき進んだ結果として人類は現在、疑似的とはいえ自然界に存在し得ない新物質や、原初の宇宙の姿と呼べるほどのおそろしく高エネルギーのフィールドを手中に納めるところまで行き着いてしまいました。

様々な道具

最初に人類が入手した道具と呼べるアイテムは、打石器と呼ばれるただ単に石を砕いて鋭利に加工しただけの簡単なものでした。これで木を削り肉を裂き、堅い木の実を割っていたのでしょう。
単純な打石器はやがて用途に応じて様々な形へと特化してゆきます。また、より使いやすい様に工夫され、様々なバリエーションを持った道具は、加速度的にその種類を増加させることになるのです。



弓矢や釣り針、斧や槍、ナイフなど、石と木を結びあわせただけの簡単な組み合わせだけでも、たくさんの道具が生み出されては消えていったことでしょう。
ただ確実にいえるのは、その数多くの取捨択一の中で生き残った道具が、今の文明生活の礎（いしずえ）となっていることだけです。

火薬と文明

火薬は、投擲型武器の能力の限界を押し上げるために発達していった特殊な道具と呼べるでしょう。

しかし、その進化の課程の副産物として人類にとってあまりあるほどのプレゼントを提供することになりました。

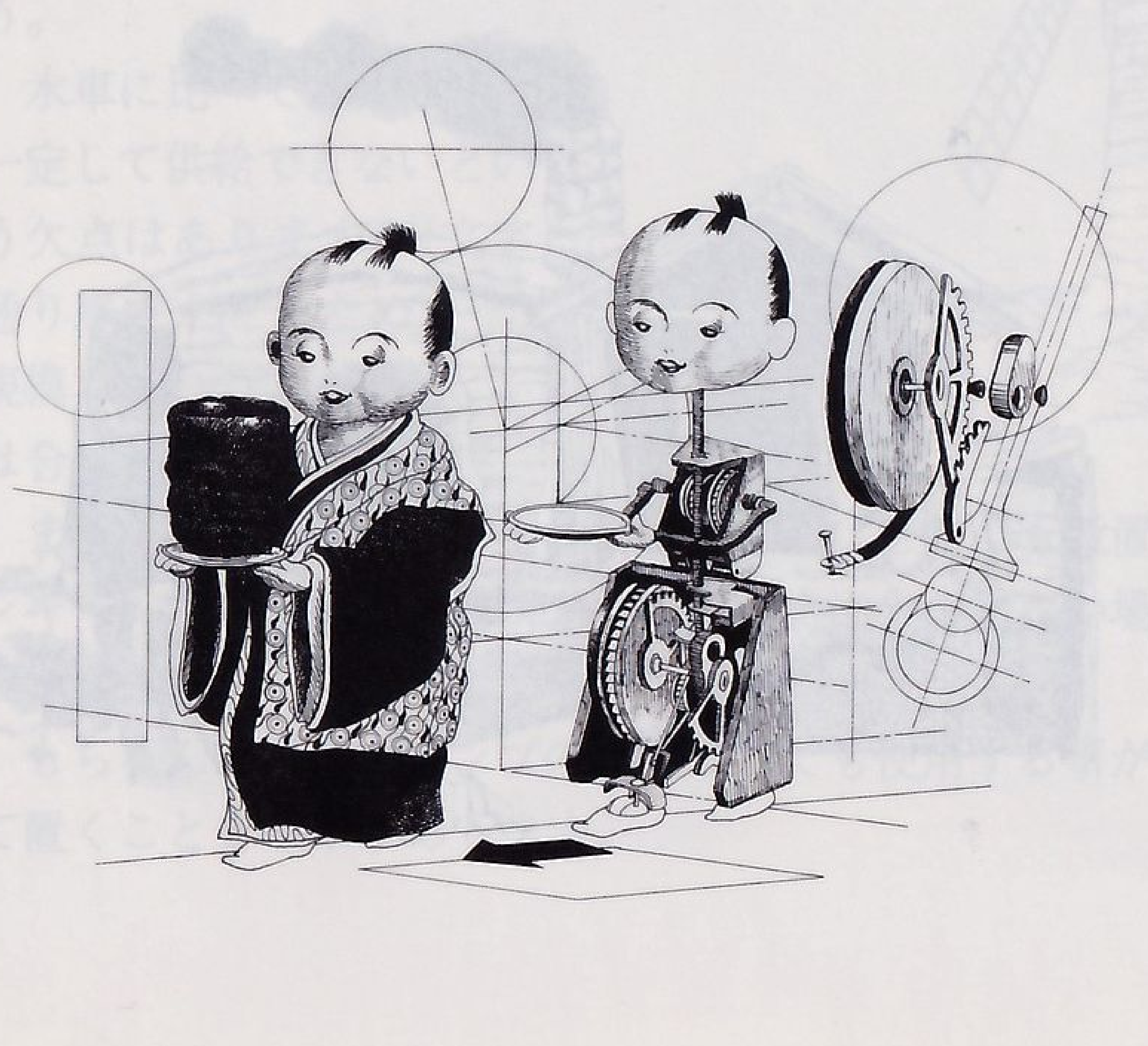
ノーベルが発明したとされるダイナマイトは、いままで人力に頼らざるを得なかった地形の加工に革命的な変化をもたらしました。

それまでの何百倍、何千倍といったエネルギーを手に入れた人類は急速にその生活圏を増加させると共に、石炭や鉱石などの入手総量を飛躍的に増加させることに成功しました。これが後の爆破的な産業の発達のささえとなった事は明白です。

ギヤとクランク・カム

「歯車」やカム・クランクといった部品は、主に回転運動を上下運動(またはその逆)に変換したり、高回転低トルクの運動を低回転高トルクの運動に変換するために欠かせない、重要なアイテムです。時計の針も自動車のエンジンもこのちいさな部品がなければ動くことすらできません。

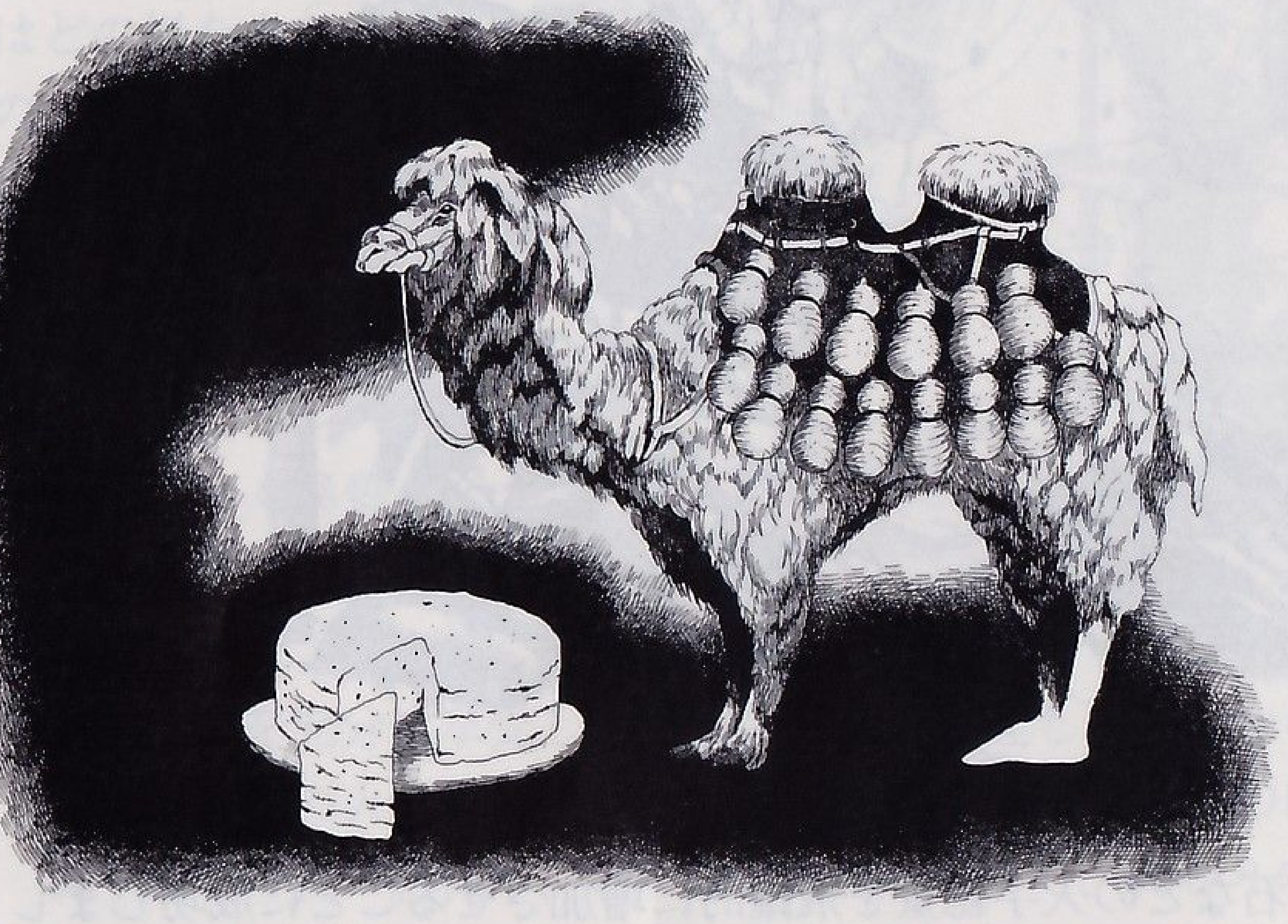
無人島物語２でも、様々なアイテムにこれらの部品アイテムが使用されることになります。この駆動系の部品と、出力系のアイテム(ぜんまい動力や蒸気機関など)が組み合わされて初めて、自律して動作を行うことのできる「機械」が完成するわけです。



イラストのからくり人形も、鯨の髭を使用したゼンマイ動力と柘植(つげ)と呼ばれる丈夫な木を削り出して作成された精巧な歯車の組み合わせですばらしい動作で人間を楽しませてくれます。

産物の加工

自然下の産物は、そのままでも食用として供する事ができますが、そのままではあまりに芸がありません。人間らしく文明的に色々な種類の加工食品にチャレンジして見てはどうでしょうか？



穀物系のアイテムや、乾燥食料などがアイテムとして作成できますが、ここは１つあるイベントで入手できる「乳」を原料とした乳製品にチャレンジしてみましょう。

乳製品にも様々な種類がありますが、栄養価が高いチーズなどは、保存食として最適です。

その昔、砂漠を旅するトレイダー達が、ラクダの背にくくりつけていたひょうたんの中のヤギの乳が、長い旅の間に撹拌されてチーズへと変質してしまったのは有名な話です。豊かな食生活は漂流者達にひとときの憩いを授けてくれるに違いありません。

炭焼き

薪などの木材を高温下で加熱して作成される「炭」は、燃焼効率や作成のプロセスから見ても非常にコストパフォマンスの高い素晴らしい燃料であるといえるでしょう。

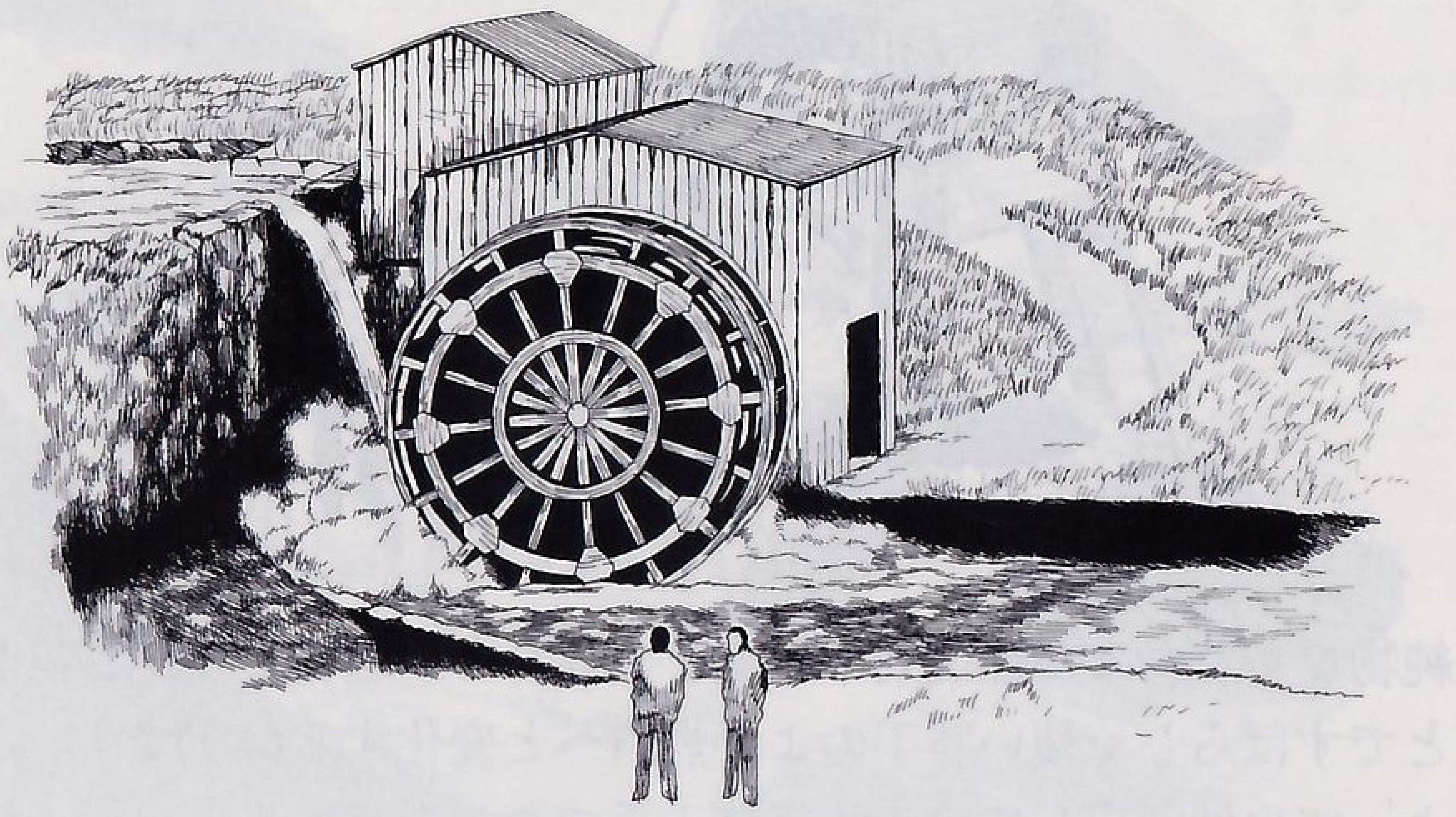
天然に産出する石炭などの化石燃料と比較しても、ひけをとらない高い燃焼効率は、資源の有用利用が迫られる「日本」などで重用され、永らく燃料の主役として親しまれてきました。また木炭を作成する際に、副産物として手にすることができる「木炭水」は消臭効果などにすぐれ、またその独特の臭気を動物が嫌うために、戸口などに塗布して「けものよけ」として珍重されていたそうです。

石炭などの化石燃料が入手できるまでは、この木炭が最も効率の良い燃料としてアイテム作成の助けとなったくれることでしょう。

動力1

動力は燃焼によるものだけではありません。

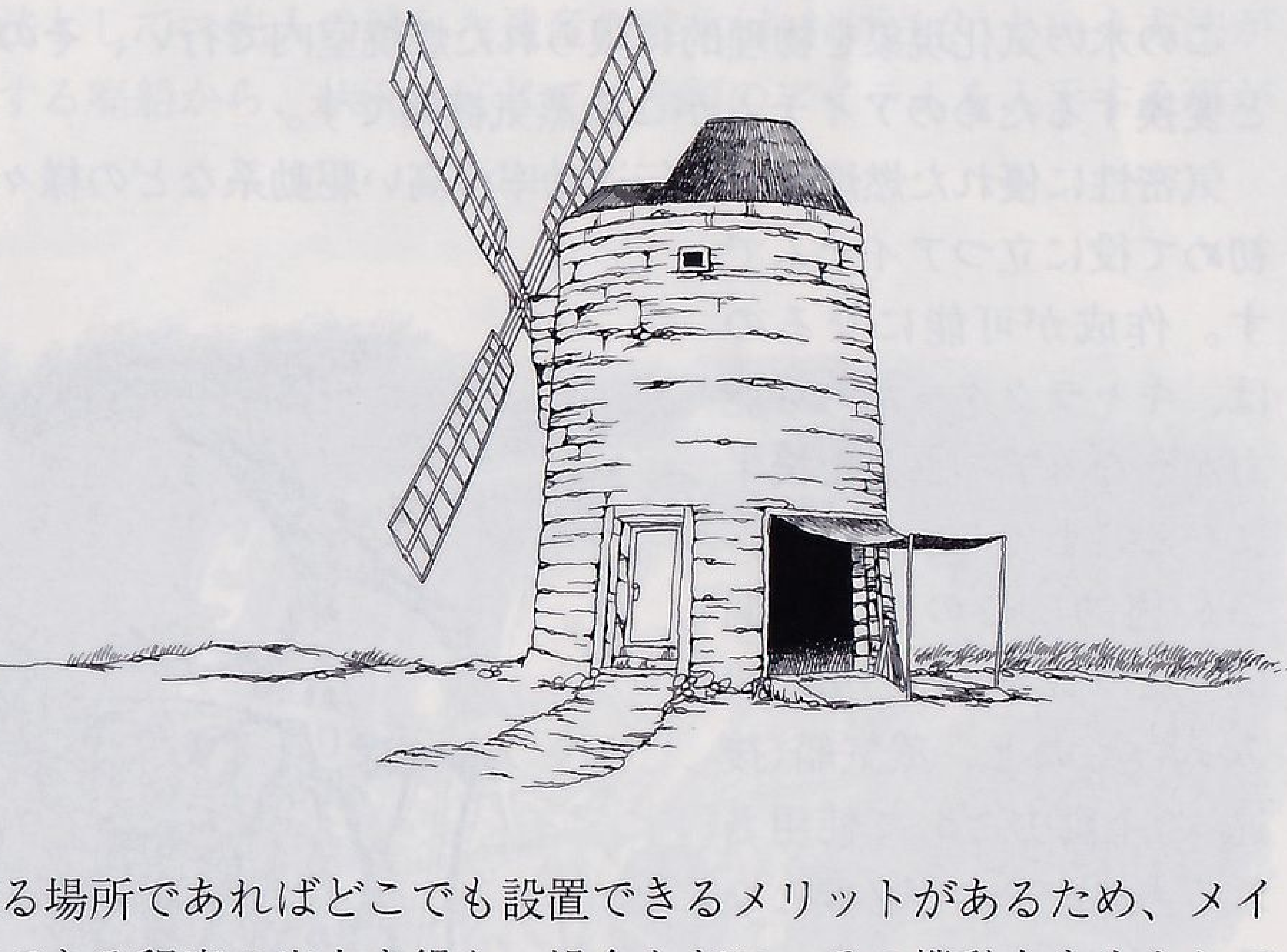
水の持つ位置エネルギーや運動エネルギーなどを、物理的な回転エネルギーに変換するアイテムが「水車」とよばれるアイテムです。水の持つ運動エネルギーは考える以上に大きく、ほんの小さな小川程度の流れでも、キャラクター達が作成する様々なアイテム作成装置の主動力として充分な働きをしてくれるはずです。



ただし、水車の最大の欠点は「移動ができないこと」 これにつきます。主人公達がメインキャンプを小さな川のほとりに設置したのも、このような考えがあってのことだったのではないでしょうか？

動力2

水車が水の流れを利用したものであるなら、この「風車」は文字通り風の運動エネルギーを利用した動力システムといえるでしょう。

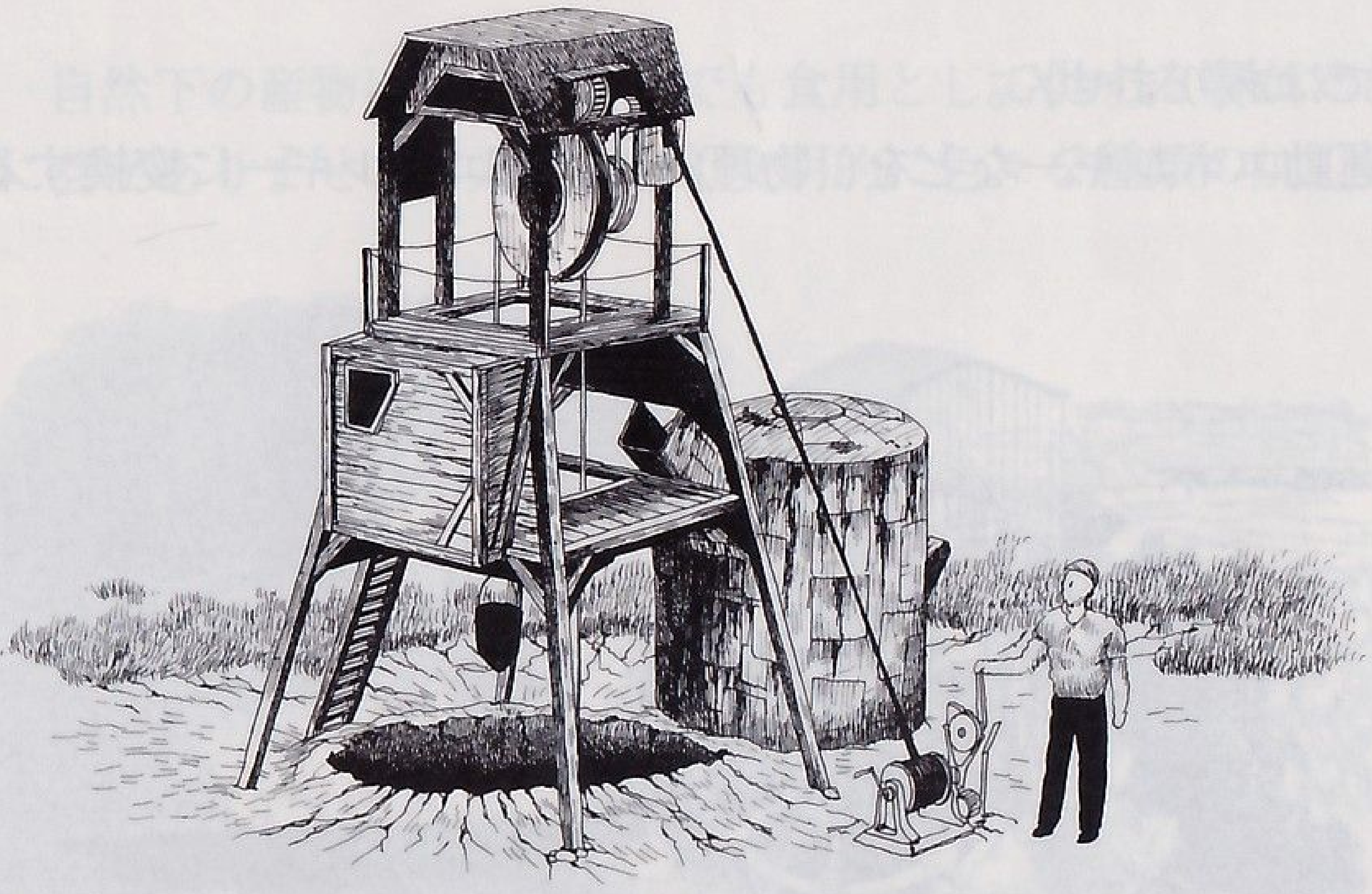


水車に比べて、大出力を一定して供給できないという欠点はありますが(文字通り風まかせなため)、小規模な動力の供給源としては合格点です。

また水車と違って風が通る場所であればどこでも設置できるメリットがあるため、メインキャンプから離れた場所である程度の出力を得たい場合などに、その機動力を生かして役にたってくれるはずです。

もちろんメインキャンプの動力としても使用する事が可能ですので、最低1個は作成して置くことをおすすめします。

石油・化石燃料



この無人島では、石炭や石油といったいわゆる「化石燃料」を入手することが可能です。特に石炭は燃焼効率が高く保存性も高いため、様々な場面で重宝するはずです。

そして今回も登場する燃料アイテムの花形が「石油」です。石油は、原油の状態のままでは水分や不純物を多く含んだ燃焼効率のあまり高くない燃料ですが、精製というプロセスを加えることですばらしく使い勝手のよい燃料へと変化するはずです。この島では、地面から地圧によって自然湧出している状態で入手できるため、入手数量そのものはあまり期待できませんが、このアイテムなしでは様々な燃焼系アイテムの作動が、非常に低効率になってしまいます。

蒸気機関

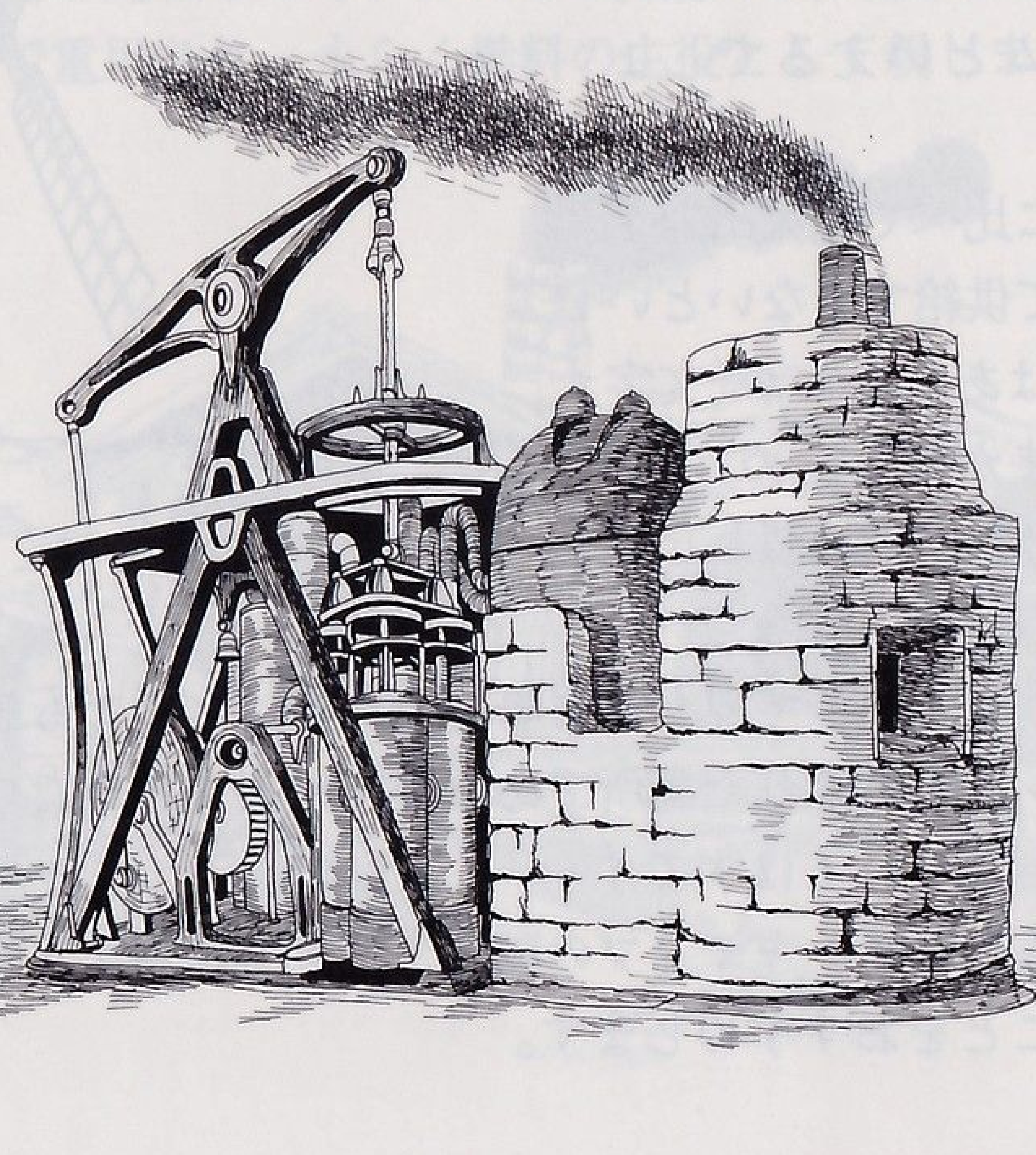
水に熱を加えると、気体となること(気化)は周知の事実です。

この水の気化現象を物理的に限られた燃焼室内で行い、その膨張力を運動エネルギーへと変換するためのアイテムがこの蒸気機関です。

気密性に優れた燃焼室や、伝達効率の高い駆動系などの様々な補助アイテムがあって、初めて役に立つアイテムです。作成が可能になるのは、キャラクターたちも能力がかなりアップした後半になることでしょう。

最終的にこの蒸気機関は、プラントに出力用に組み込むものと、蒸気船(後述)の主動力として使用されるものの2つが必要となるはずです。

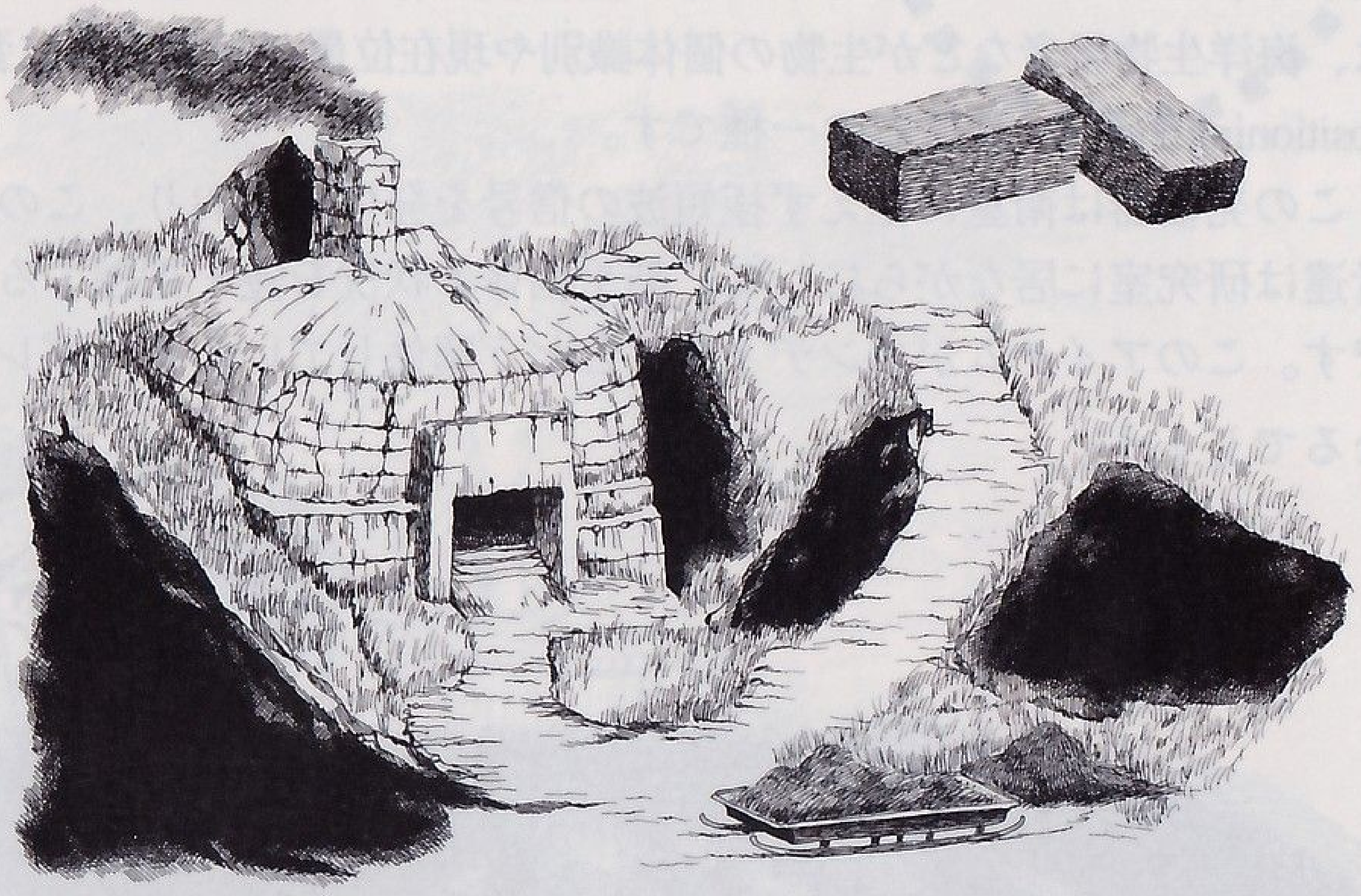
金属系のアイテム作成を怠らないように注意しておきましょう。



窯業

粘土には様々な種類があり、またその焼結温度や不純物の含有量によって、様々な特性をもったものに生まれ変わります。土器や陶器、レンガと呼ばれる建材などは、全て土に熱を加えて作成されるものです。

窯業は、かなり古くから人類の文明の根幹を支える重要な産業であり、文明の発達した現代社会においても、ファインセラミックスの作成などの最先端産業で進化を続けています。



今回の無人島物語には３種類の粘土が登場しますが、これらの粘土は主成分となる物質がそれぞれ異なる代表的なものを３つに集約したものと考えて下さい。この３つを種々組み合わせて色々なアイテムを作成する事になります。

先人の遺産

特殊なアイテムの入手方法として、先人の残した遺産の継承(おおげさ？)という方法があります。ある場所に存在する廃船から、状況に応じて数種類のアイテムを入手する事ができます。

脱出に直接役立つ優れものから、なんだか良くわからない謎のアイテムまで色々です。

ただし、入手はかなりの困難が予想されるため、注意力や運の高いキャラクターを調査に派遣したほうが、アイテム入手確率が上昇するのではないでしょうか？

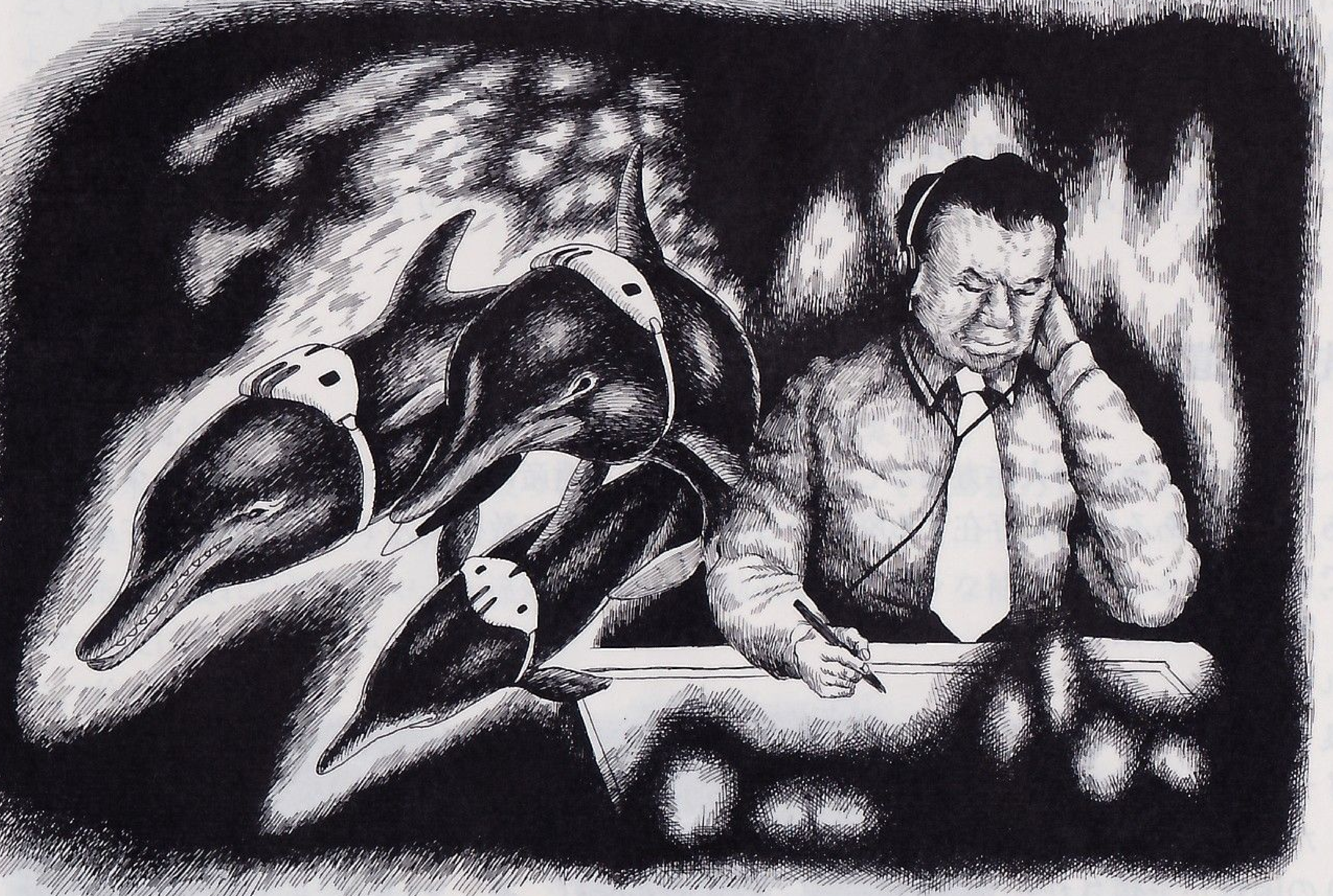
そして迎える究極のエンディングとは……

先端科学と生態系

アイテムではありませんが、人工衛星を利用したハイテク機器が登場します。

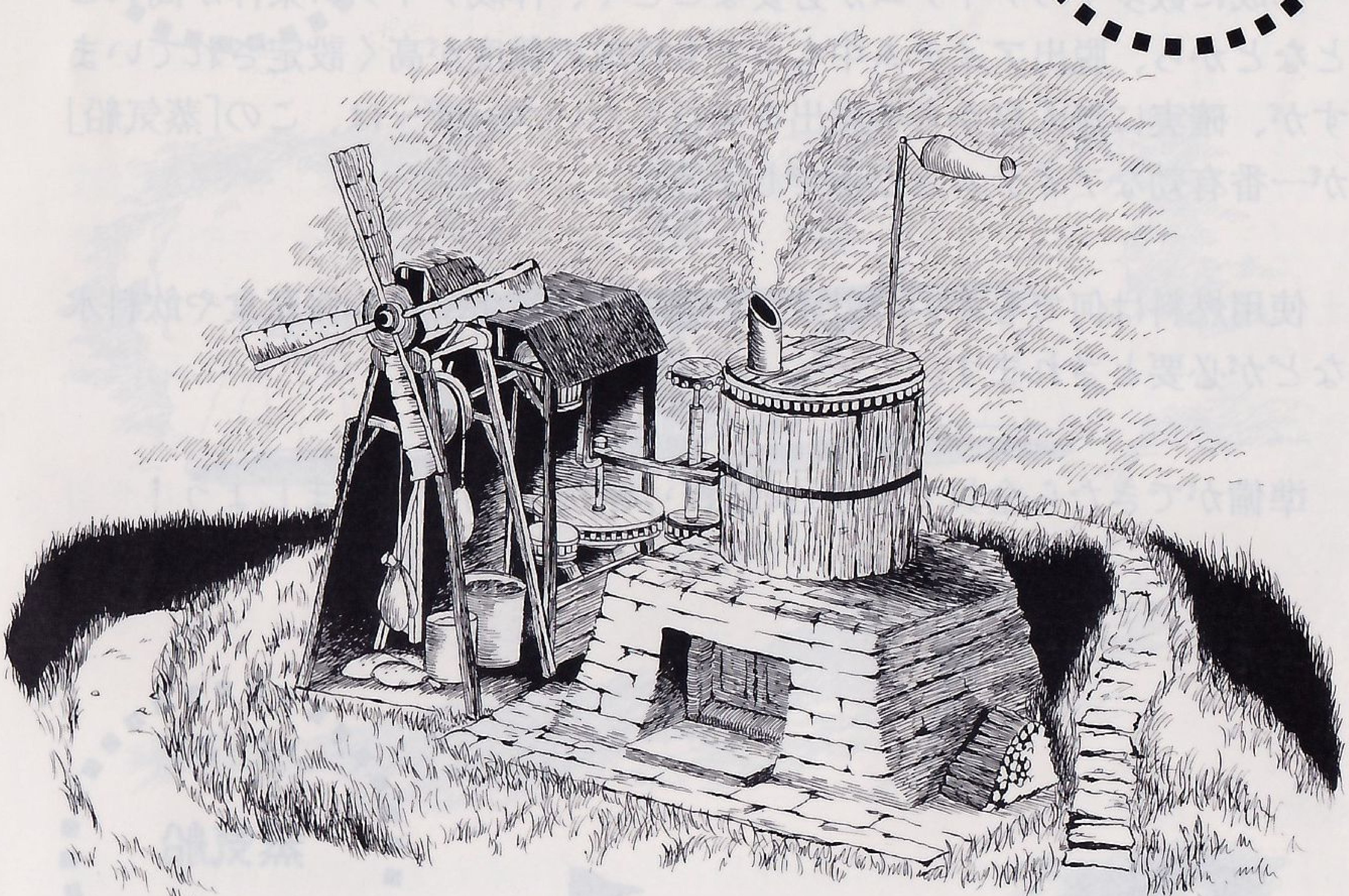
ある条件を満たすと発生する特殊なイベントに「イルカの群」と遭遇するイベントがありますが、このイルカたちの中に希に発信機の様な機械を装着した個体が存在します。これは、海洋生物学者などが生物の個体識別や現在位置の確認の為に装着した、ＳＰＳ(Satellite Positioning System)発信器の一種です。

この発信器は衛星に絶えず極短波の信号を発信しており、この信号を管理することで学者達は研究室に居ながらにして、群や個体の状況を逐一把握する事が可能となっているのです。このアイテムがエンディングとどう関係しているかはプレイヤーが発見することになるでしょう。



●脱出アイテム

自動のろし器



脱出系のアイテムの中でも、比較的作成が容易だと思われるものが、この「自動のろし器」です。

主に低酸素燃焼（いわゆる生焼き）を行う燃焼バレル部分と、風により動力を発生する風車部分からできている非常に単純な機械です。

風車により回転するシャッターが、燃焼バレルで発生した煙を一定時間毎に空気中に放出することで、人為的な煙（のろし）をあげることができます。

一度作動させればほとんど永久的に煙を出し続けますが、発見される確率は文字通り「運」に左右されるために、確実な脱出を望むユーザーにはあまりおすすめできるアイテムとはいえません。

しかし「運」さえよければ、比較的早い日数で脱出が可能になるかも知れません。

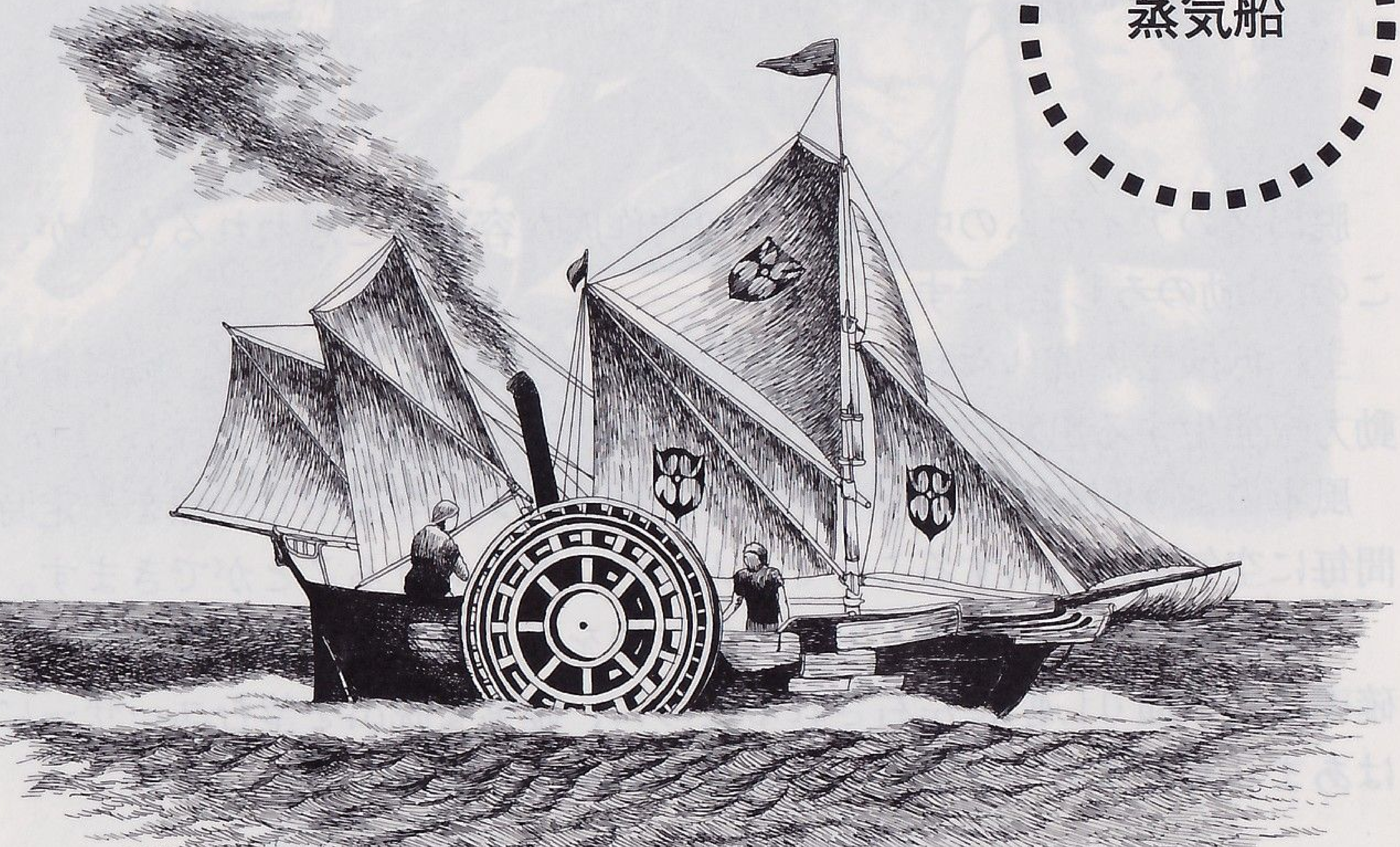
脱出アイテムの中でも、最もハイテクなのがこの「蒸気船」です。
動力は蒸気機関を使用した高出力なもので、二基の外輪部を駆動して外洋航海を可能なものにしています。

作成に数多くのアイテムが必要なことや、作成アイテム条件が高いことなどから、脱出アイテム中もっとも作成の難度が高く設定されていますが、確実に無人島からの脱出を実行したいユーザーは、この「蒸気船」が一番有効なアイテムとなるでしょう。

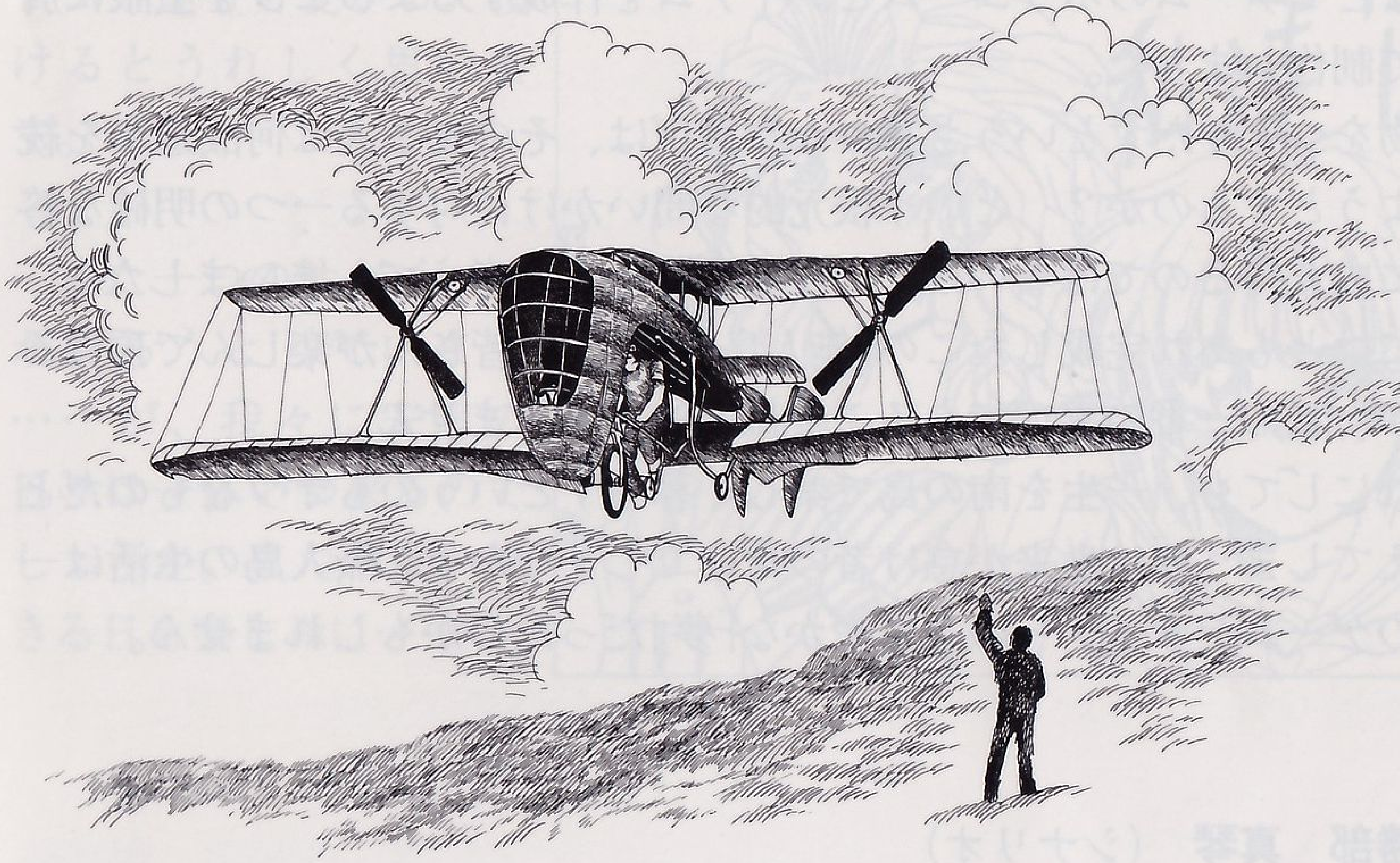
使用燃料は何でもよいのですが、脱出時に携帯できる保存食や飲料水などが必要とされます。

準備ができたら全員で乗り込み広い大海原に漕ぎだしましょう！

蒸気船



人力飛行機



海がダメなら空！　とばかりに登場した脱出アイテムが、この「人力飛行機」です。

軽量な木製フレームに植物の繊維で張った翼を持ち、人力(!!)によりある程度の長距離飛行が可能です。

二人乗りのため、全員が脱出するためには三機の飛行機が必要とされます。

アイテムの性格上、キャラクターの体力値が高くなければ飛び立っても失敗して、「海の藻屑(もくず)」と化してしまう可能性も否定できません。

知恵と体力の２つがバランス良く要求される、非常に困難な脱出アイテムだけに一度はトライしてみる価値があるかもしれません。

8．スタッフルーム

◆下瀬　貴祐（ディレクター）

「2」……

なんと重々しくも心地良い響き……

今回の「無人島物語2」は前回のゲームデザインからの変更を最小限に抑え、かつ作成数値関係の大幅な見直しや、イベントグラフィックの強化などでゲームのボリュームとアイテムを作成するよろこびを主眼に於いて制作しました。

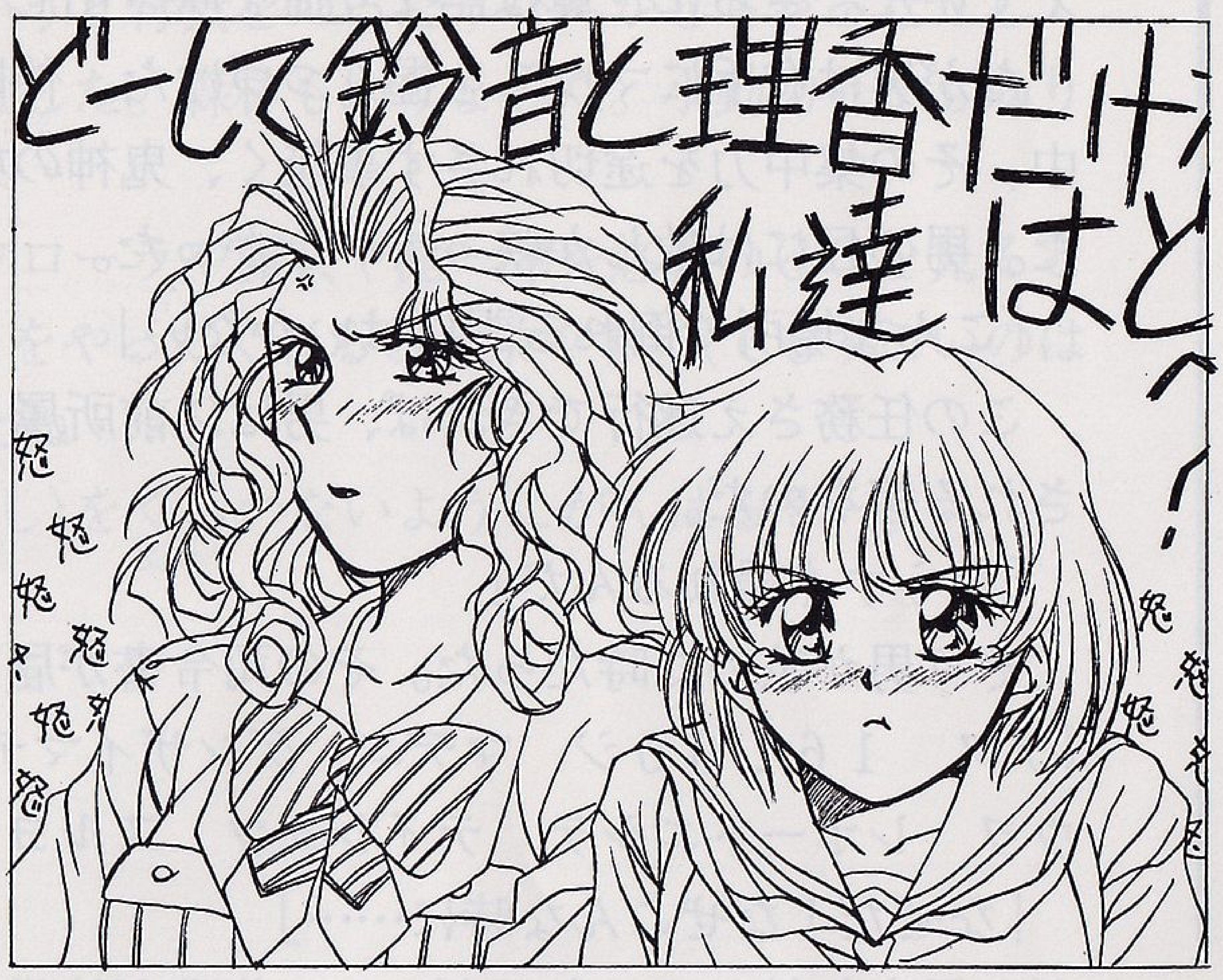
物をつくりだすというささやかな喜びは、そのまま人は何故進歩を続けようとするのか？　という根元的な問いかけに対する一つの明確な答えに成り得るのではないか？　などと偉そうに考えてしまいました。
なにはともあれ完成したこの「無人島物語2」で皆さんが楽しんで頂ける事が、私の一番の喜びであることは間違いありません。
それにしても、一生を南の島で楽しく暮らすというのもオツなものだと思えてしまうのは生来が怠け者のせいでしょうか？　無人島の生活は一人のゲームデザイナーのささやかな「夢」だったのかもしれません。

◆勝部　真琴（シナリオ）

花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
前作では灼熱地獄に見舞われた日々でしたが、今回はなんと強烈な花粉地獄に四苦八苦する日々に悩まされました。（A、K、S氏も同様に）
夏には夏の、春には春の、産みの苦しみというものが存在するということを痛感している今日この頃です。（今回はユンケルよりコンタックがお友達でした）　そうしてるうちに　あ　また・・・・・・・・・・・・
花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉花粉
へくしょいへくしょいへくしょいへくしょいへくしょいへくしょい！！
・・・・・と・・・・・悲しいですねぇ・・・登場人物の中に花粉症の人物を入れて苦しみをわかち合えばよかったな　あ　でも無人島では花粉に悩まされることなんてないか・・・なんて鼻づまりとくしゃみでほとんど思考能力もない上に、やらねばならないことの多さで頭のバッファも皆無。とりあえず、皆様「無人島物語2」は楽しんでもらえたでしょ

◆佐藤　茂夫（グラフィック）

さて、無人島物語２はいかがでしたでしょうか。ビジュアルについては、前作よりも数段力をいれています。続編と言うことでキャラを変えるかどうか迷いもあったのですが、新しいキャラクター達も可愛がって頂けるとうれしく思います。



また一つのサバイバルが終ろうとしています……が、我々に安息の日々は一体いつ来るのでしょうか。またお会いできる日を楽しみに……

◆原　一史（プログラム）

「２ですか？」

無人島物語２の話がついにきた。無人島物語のプログラム中からささやかれていた噂は本当だった。次々に作品をヒットさせているＫＳＳさんの仕事である。ふたつ返事でＯＫしたいのだが、他の仕事で手いっぱいの時期。

「今、忙しくて……。」

「待ちますよ、何時頃からやれますか。」

プログラマーにとっては涙がでるようなありがたいお言葉に思わず、

「わかりました。精いっぱい頑張らさせていただきます。」

こうして始まったプログラミング。まあ、先の無人島物語でシステムにはなれているので、最初から作るよりははるかに楽ではあったが。

みなさんに楽しんでいただければ、涙がでるようなうれしいことであります。

◆**阿部　賢一**　（グラフィック）

その男は、寒かった。眠かった。そして、目、肩、腕に激痛と痺れを感じていた。その上、激しい嘔吐感により食事もできず体力は限界を超えていた。さらに、鼻は詰まり血を吹き出し、息も絶え絶えだった。

だが男は右手にマウスを握りつづけた。仲間が、戦場で次々と斃れる中、その集中力を途切れさす事無く、鬼神の如くその右手をふるい続けた。男の目には敵しか映っていなかった。

「こんな場所で倒れる訳にはいかない」

この任務さえ遂行できれば、男は以前所属していた部隊への帰還が許される筈なのだ。

「もうすぐ帰れるんだ」

そう男が呟いた時だった。その司令書が届いたのは。

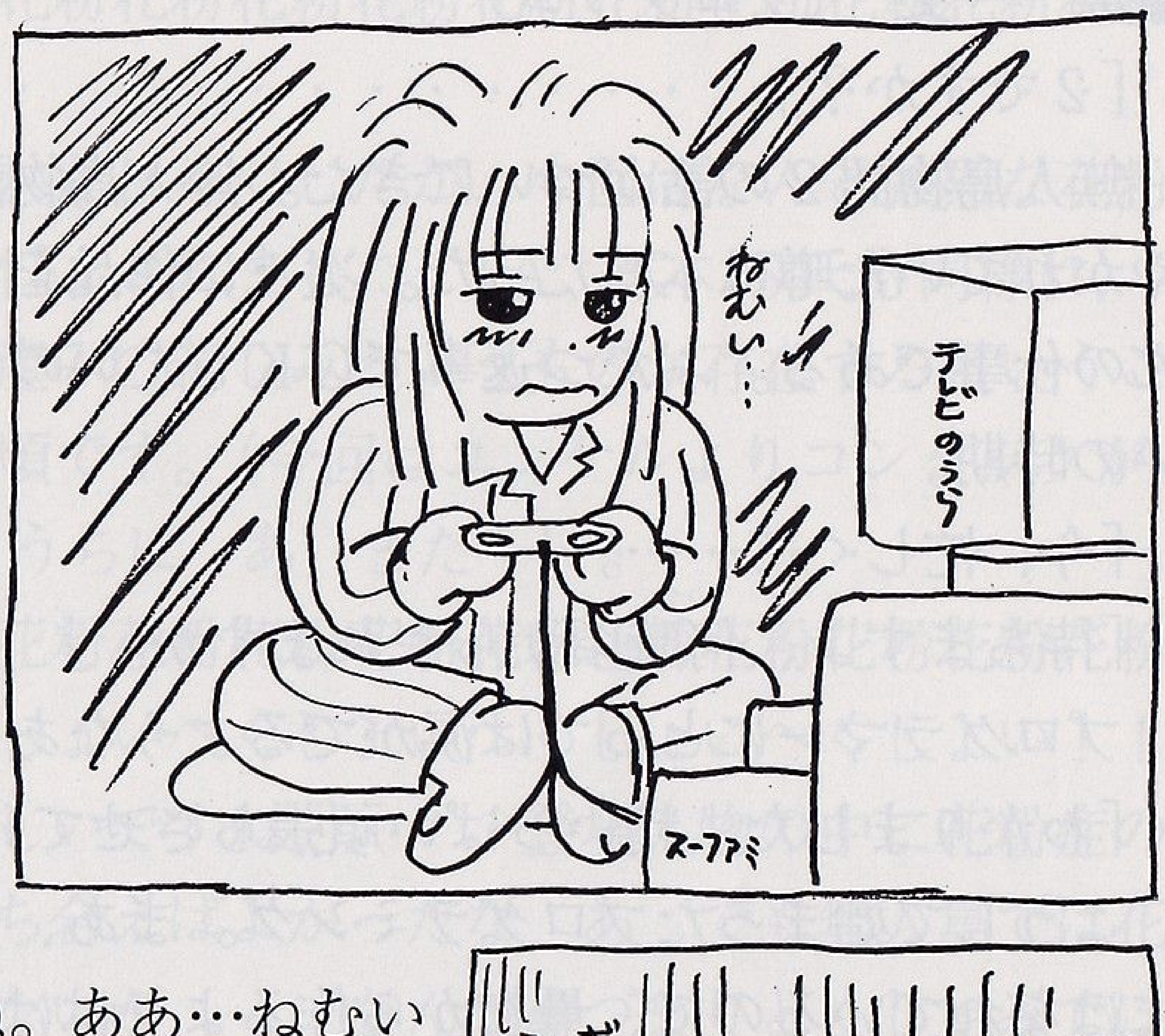
『アス　１６：００ジ　マデニ　ゲンザイマデノ　シンコウジョウキョウヲ　レポートニシテ　テイシュツ　スルヨウニ』

「なぜだ！なぜこんな時に……」

だが男も気付いていたのだ。この作戦が地獄へのプロローグだと……

◆**M・K**　（グラフィック）

いそがしい時にかぎって、おもしろそうなゲームが発売されるんですねえ……。



おかげですいみん不足ざんす。花粉は舞うわ、肩はこるわで大変な日々なのです。この無人島２にはそんな人々の思いが……。背景もけっこう力が入っていますので、じっくり楽しんで下さいね。ああ…ねむいねむいねむいねむいねむい。毎日、私と同じカタモミ星出身のＴさんと不健康な生活を送っています……。あっ・大変だぁ！

◆星野　宏典　（グラフィック）

無人島２お買い上げどうも有り難うございます。ＣＧ描きの星野と申します。

で、なにをやったかというと背景をぬったりなんかしちゃったりしてました。雲なんかもぬりました。森林もぬりました。小動物とかもぬりました。

みなさん、マイケルやフローラや麗奈や健一郎や悠香のＣＧを見るときにちょっとでも背景に目をやってくれると光栄です。（でもすごいのはほとんど阿部さん作だけどね・・）

次はリテイク（やりなおし）をくらわないようにがんばるぞー。

◆高橋　奈緒子　（シナリオ）

新人　高橋の「未知なる世界」

ケイケンのない人は、クサいシナリオを書いてはいけません。

誰だこんなシナリオを書いたのは、うーーっくっせぇーーっ！　という苦痛と、初めての私にもこれだけのものが書けるなんて、ゴーヂャス！という快感で思わずトリップしてしまいます。読み返すたびに、サイケデリックな魅惑の世界へと導かれるのです……　ああっ、イッちゃうーと恍惚の表情を浮かべている時に、突然、自分を現実に引き戻すようなＳ氏の悪魔のようなささやき……

「＊＊＊＊で＄＄＄＄で@@@ができるタ・カ・ハ・シ♪

アイスコーヒーくれー！！」

そして現実に戻ってみると、私の後ろにはカタモミ星人（もとM星人）Kがいました。Kは無言で襲いかかり、私を再び快楽の世界へと引き込むのです。「うーっ　きくーーっっ　もっと下の方ね♪」

そしてすっかり気分のよくなった私は今日もウィンドウズを立ち上げ、熱帯魚を飼っている人達を尻目に、ミカン星人の培養に励むのでした。

Staff

プロデューサー	高野秀夫
	清水　修
ディレクター	下瀬貴祐
キャラクターデザイン	佐藤茂夫
ゲームシナリオ	勝部真琴
	高橋　奈緒子
グラフィック	阿部賢一
	A・K
	星野宏典
プログラム	原　一史
	中村　眞
サウンド	ノブスケ
装　填	小畑　茂
製　造	永野牧子
ビジュアル	平田秀一
	山口高史
アドヴァタイズ	隈部雅恵
製作	ケイエスエス

■お問い合わせシート

ご購入年月日：　　　　　　　年　　月　　日
ご購入店名：

（ふりがな）
ご氏名：
ご住所：
お電話番号：　　（　　　）

◇使用機種名
パソコン本体　機種名：
ディスプレイ　機種名：

◇ハードディスクの有無　　□無　　□有
メーカー機種名：

MS－DOS　　バージョン（　　　）：（NEC・EPSON）製

◇その他増設されているハード
ハード名：
メーカー：
機種名：

◇症状（できるだけ詳しくお書き下さい）

※コピーしてお使い下さい。

発売：(株)ケイエスエス ©1995 KSS
ユーザーサポート係　TEL.03-5702-5615
販売：(株)日本ソフトシステム　〒141 東京都品川区西五反田7-25-9 西五反田ESビル3F　TEL.03-3490-6911